

2'95 euros
CANARIAS 3,10 €
NEED FOR SPEED PRO STREET
¡Lo puntuamos antes que nadie!
LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA
Duros hasta la náusea
VERSIÓN 2.0 Nº180
NOVIEMBRE 2007 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006
00180
WWW.REVISTAXTREME.COM
SUPERJUEGOS
PLAYSTATI
360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO
xtreme
VIDEOJUEGOS AL LÍMITE
GOLDEN AXE
¡BÁRBAROS EN CUEROS!
GUITAR HERO III
LEGENDS OF ROCK
¡No te cansarás de tocarla!
¡CONCURSAZO!
REGALAMOS
• 3 NINTENDO DS
• 25 ZELDA PHANTOM HOURGLASS
HAZE
Drogas y armamento pesado
SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
LAIR / PS3
WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 / WII
CLIVE BARKER'S JERICHO / XBOX 360
TONY HAWK'S PROVING GROUND / PS2
WIPEOUT PULSE / PSP
+ MASS EFFECT - ETERNAL SONATA - LIVE 08 VS. 2K8 - CASTLEVANIA PSP - SILENT HILL ORIGINS - CONAN...

xtreme

INTRO

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez., Teresa Rodríguez (Ed.)
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Óscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Povеda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel. 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@iga.burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 61 88. vwright@i-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@higa.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Tuine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.tuine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 560. laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07 karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Manglonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARI

DISEÑO ORIGINAL: LUIS A. SÁNCHEZ



¡TODOS FIRMES!

En ***Xtreme*** nos gusta, ante todo, sorprenderos. Que cada mes que os acercáis al kiosco no tengáis ni la más remota idea de qué vais a encontrar al abrir nuestras páginas. Por eso en nuestra intro no empezamos diciendo «*Este mes se presenta muy atractivo para todos los amantes del videojuego*» o «*Al fin la nueva generación ya está aquí*». Nos plegamos a la estructura clásica de noticias, reportajes, *previews* y *reviews* porque somos unos clásicos, pero nos gusta retorcer esa estructura, y ponerla a rebosar de sorpresas y cortes de manga. ¿Doble página de *review* para ***Sin & Punishment***, un juego inédito de **N64** que sale ahora en la **Virtual Console**? Pues sí. ¿Tres páginas de análisis para un juego de rol exclusivo de **360** que promete convertirse en uno de los productos de culto más claros de la consola de **Microsoft**? Pues claro. ¿Reportaje, en fin, dedicado a la política en los videojuegos como arranque de una serie de artículos sobre los temas más polémicos de la industria? ¡Diantre, por supuestísimo que sí!

Cuando **Pickman** nos propuso el tema, reconozco que pensé que nos iba a dar algún quebradero de cabeza: al fin y al cabo, todo jugador con conciencia tiene que hacer de vez en cuando un potente esfuerzo de abstracción para olvidar la avalancha de estímulos políticamente conflictivos que ofrecen los videojuegos. Pero en ningún momento dejamos de lado una cuestión importante: muchos de los juegos que aparecen en el reportaje, a pesar de su terrible mensaje social y moral, son divertidos. Es cuestión de cada jugador decidir si eso es un tema cardinal para formar su opinión. En **Xtreme** hay de todo, pero como decía al principio, es obvio que nos gusta sorprenderos.

Y salirnos por la tangente es un modo de hacerlo tan bueno como cualquier otro.

_JOHN TONES



SUMARIO

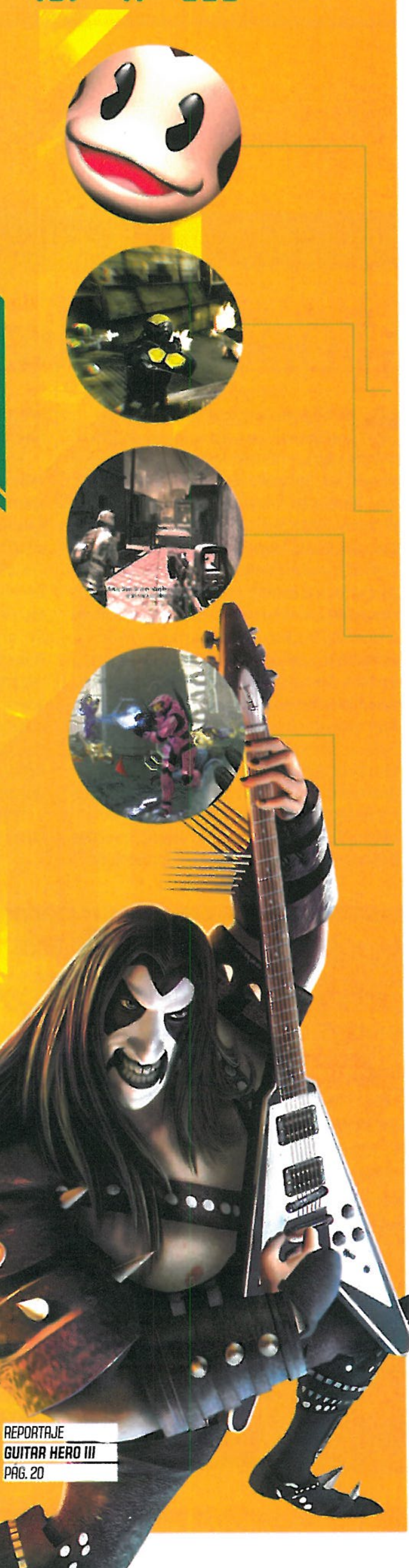


#180
NOVIEMBRE
2007

La saga Guitar Hero regresa con un repertorio de proporciones bárbaras para machacar vuestros dedos. Tampoco os podéis perder en este número las primeras impresiones sobre el shooter más esperado, Haze, y nuestra exclusiva review de Need For Speed: Pro Street.



SUPERNUEVO
HAZE
PÁG. 42



REPORTAJE
GUITAR HERO III
PÁG. 20

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

LÍNEA ALTERNA

REPORTAJES

SUPERNUEVO

ANÁLISIS

TRY AGAIN


xtreme
LA MÁQUINA DEL TIEMPO
PS3 • XBOX 360



SOUL CALIBUR IV

Estamos acostumbrados a que los juegos de combate fantaseen con el diseño de luchadoras femeninas hiperdotadas hasta un extremo que no sólo entra en conflicto con la más elemental lógica de lo que debería ser el físico real de una luchadora, sino con las leyes de la física y la gravedad más básicas. Pero lo del último Soul Calibur entra ya en el terreno de lo legendario: posiblemente no has visto unas luchadoras de proporciones tan russmeyerianas en tu vida, y lo más peliagudo del asunto es que, encima, Soul Calibur IV tiene toda la pinta de ser un estupendo juego de lucha.

El primer Soul Calibur para DC se convirtió en uno de los mejores beat'em-ups jamás programados. Sus sucesivas secuelas fueron dejando, con mayor o menor éxito, el pabellón muy alto en lo que a lucha armada hasta los dientes se refiere. Hasta que nos lleguen más detalles sobre la nueva entrega siempre podemos recrear la vista con el nuevo catálogo de contrincantes. O como diría Paris Hilton, «ochenta por ciento de palotismo garantizado».

CONFIAMOS DE TODO CORAZÓN EN QUE EN SOUL CALIBUR IV LA DESPROPORCIÓN ENTRE PERSONAJES ESTARÁ A LA ORDEN DEL DÍA

E-MAIL DE LOS
RUMORES

//mmorpg de kotor_
Con el éxito que supusieron los dos Knights of the Old Republic, todo el mundo se pregunta por qué no llega una tercera entrega. La razón podría ser que, según comentan, se está desarrollando un MMORPG que toma como base esa época del Universo Star Wars.

//gta iv multiplayer_
Con la esperada cuarta entrega de Grand Theft Auto en la nevera, se abre la veda de las especulaciones. La última apunta a la inclusión de un Modo Multijugador para hasta 16 jugadores.

//perfect dark 2_
Ya se especuló con la posibilidad de una segunda precuela de Perfect Dark. Ahora los rumores apuntan a una secuela del clásico, con Microsoft buscando nueva franquicia estrella tras el final de Halo.

//vuelve el príncipe_
Prince of Persia podría regresar en 2008 con una nueva trilogía, precuela de Las Arenas del Tiempo.



AUTÉNTICO SABOR ARCADE. ROCKETMEN: AXIS OF EVIL PROMETE TRAER DE VUELTA UN TIPO DE JUGABILIDAD QUE PERDIMOS DE VISTA CON LAS AVALANCHAS DE POLÍGONOS.



CAPCOM GAMER'S DAY

CAPCOM PRESENTA AL PÚBLICO UNA INMINENTE AVALANCHA DE ESTRENOS

POCAS DUDAS QUEDAN YA ACERCA DEL LIDERAZGO DE CAPCOM EN LA INDUSTRIA. COPANDO LA ATENCIÓN DE CADA EVENTO AL QUE ASISTEN, DIO LO MEJOR DE SÍ MISMA EN SU PROPIA MUESTRA.

Tal vez el anuncio esperado por todos los fans, y a la vez el más inesperado del evento, sea el de ***Street Fighter IV***. Mostrando apenas un espectacular trailer que no enseña nada del juego, todo son incógnitas respecto al próximo juego de Ryu y compañía. Seguiremos informando. Menos sorprendente resultó el anuncio de ***Lost Planet*** para **PS3**. Sabiendo que **Capcom** creó un motor que permite la fácil programación para varios sistemas de nueva generación (utilizado también para ***Resident Evil 5*** y ***Devil May Cry 4***, ambos multiplataforma), no resultaría extraño acabar viendo también ***Dead Rising*** en la consola de **Sony**. A su vez convirtieron en realidad algo que llevaba meses siendo un mero rumor: ***Okami***, canto del cisne de **Clover**, verá la luz finalmente en **Wii**, con el *wiimando* y el pincel celestial en perfecta sintonía. Otras de las sorpresas presentadas por **Capcom** tienen nombre de clásicos: por un lado regresa ***Bionic Commando***, en una recreación de este rey de los salones recreativos para **PS3** y **Xbox 360**. Por otro lado presentaron la tercera entrega de **Commando** (el fabuloso ***Mercs*** es la segunda), que con el simple título de ***Commando 3*** se presenta como juego descargable para **XBLA** y **PSN**. Por último, **Capcom** presenta dos nuevas franquicias: por un lado, ***Dark Void***, un intrigante título con estética *steampunk* que promete mezclar alocados combates tanto aéreos como a pie. Por otro lado ***Rocketmen: Axis of Evil***, un *shoot'em-up* de apariencia sencilla que promete devolvernos a los tiempos en los que **Capcom** desarrollaba verdaderas maravillas para máquinas arcade. Lo que está claro es que en **Capcom** no hay nadie parado.


CLÁSICO REIMAGINADO. CUESTA CREER QUE ESTA IMAGEN PERTENEZCA A BIONIC COMMANDO, PERO ASÍ ES. LO QUE ES SEGURO ES QUE CONSERVARÁ SU BRAZO BIÓNICO.


PRECIOSISMO MITOLÓGICO Capcom promete llevar a Wii una versión calcada a la de PS2, siendo Okami uno de los juegos más hermosos lanzados para la consola de Sony. La diferencia la marcará el control.


LA INCÓGNITA Con pocos datos en la mano respecto al juego, Dark Void se convierte en una de las grandes promesas de Capcom para la próxima temporada. en el juego combatiremos contra una invasión alienígena de formas nunca vistas.



INMEDIATEZ La saga Commando (Senjo no Okami), con su secuela Mercs, siempre tuvo como factor fundamental la inmediatez de su estilo de juego como fuente de adictividad: caminar y disparar sin cesar. Lo mostrado hasta el momento de Commando 3 parece retener intacta la esencia de la saga.



DEFINITIVO Capcom llevará el ansiado Lost Planet a la consola de Sony, y lo hará sin escatimar en medios: además de presentar un apartado audiovisual similar al de la consola de Microsoft, vendrá acompañado de personajes y niveles multijugador extra. Un lujo.



BREVES

BRÜTAL LEGEND

Tim Schafer, creador de maravillas de calibre inabarcable como *Grim Fandango* o *Psychonauts* se encuentra trabajando en estos momentos en *Brütal Legend* para Xbox 360 y Playstation 3. El juego será una aventura de acción brutal en la que un simple *roadie* de un grupo de *heavy metal* se ve transportado a un mundo en el que se mezcla la cultura metálica con la mitología nórdica, y en el que el más bruto tiene la razón.



DISGAEA 3

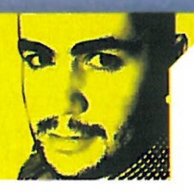
La célebre saga de Nippon Ichi verá publicada su siguiente entrega como exclusiva de Playstation 3. A pesar del cambio de plataforma, el juego promete conservar un aspecto gráfico cercano a sus dos entregas para PS2, el mismo estilo de RPG táctico, y el sentido del humor puramente nipón que caracteriza la saga. Con un poco de suerte esta vez llegará traducido a España y será más accesible al público.



MÁS CASTLEVANIA

Mientras esperamos los próximos remakes de los clásicos *Symphony of the Night* y *Dracula X* para PSP, y aún disfrutamos de la última entrega para DS, Koji Igarashi confirma que en breve harán oficial algo que todo el mundo desea: Konami realizará un tercer Castlevania para DS, tras *Dawn of Sorrow* y *Portrait of Ruin*. ¿Las consolas mayores siguen sin su ración de vampiros?

PRESS
START



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

LA ERA DEL NIÑATO

El mes pasado, una publicidad de *Magic the Gathering*, esa droga legal en forma de cartas de combate coleccionables, llamó poderosamente mi atención. En una serie de *banners* animados aparecía mirando a cámara un chaval joven, sobre cuya imagen aparecían sobreimpresos una serie de chascarrillos, ideados para ensalzar el juego de cartas, cuya comicidad giraba en torno a esa bravuconería presuntuosa del que además de jugar y ganar, necesita humillar al contrario. Cosas como «*puedo acabar contigo... y con tu madre*» o «*lame mis bolas de fuego, capullo*» se leían en la pantalla sobre el rostro de aquel machito alpha, cuya expresión iba cambiando en muecas progresivamente más burlonas y altivas. La campaña lograba mimetizar el discurso y las formas de su público objetivo: los adolescentes. Concretamente, los adolescentes que juegan.

Y es que ahora el tradicional chulito de sala de billares lo tiene muy fácil para convertirse en todo un matoncete global: **los foros de discusión y espacios de exhibición personal permiten al eterno acomplejado ejercer su particular reinado del terror a gran escala.** En mis tiempos, si te cagabas en clase, se reían de ti veinte tíos. Ahora, tu diarrea-escopeta puede quedar inmortalizada móvil 3G mediante, y el correspondiente vídeo en YouTube hará tu culo famoso en todo el planeta.

Y entre todos los campos de batalla de egos destaca el juego *on-line*, que por su propia mecánica exige la eliminación del contrario, convertirse en un gallito castigador, en un... superniñato. ¿Cuántos juegos excelentemente diseñados han visto su modo multijugador arruinado por un público faltón, tramposo y vacilón? Yo ya lo sospechaba, pero cada vez lo tengo más claro: en cada partida de ***Halo 3*** o ***GoW*** puede esconderse la versión consolera del efebo del anuncio de *Magic*. Con su pelito. Con su risita. Y con sus pequeñas bolas de fuego.

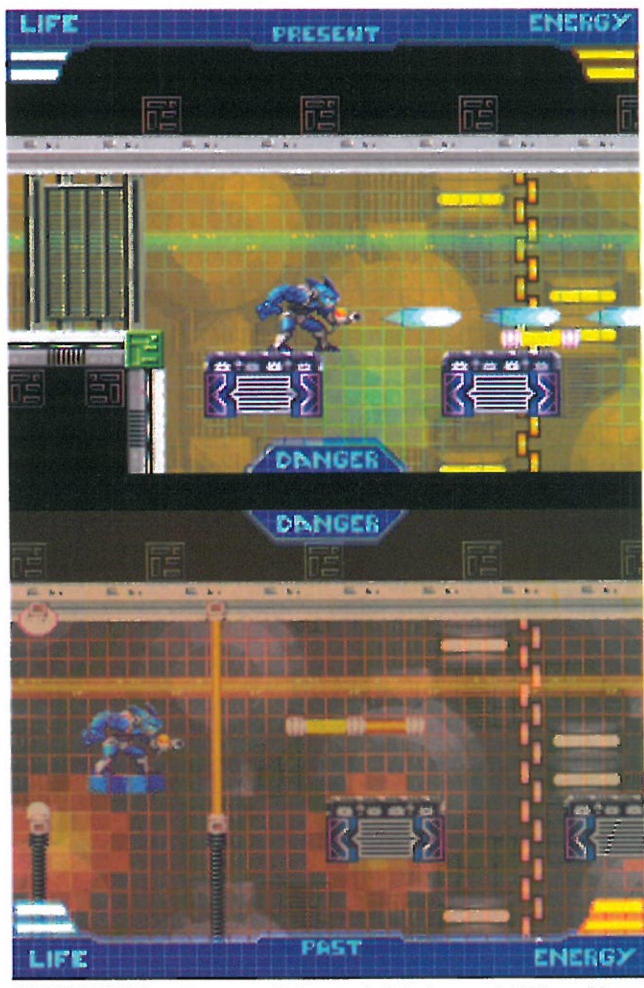
ALUVIÓN Stress Attack, bajo estas líneas, y Alexia - Deadly Agent a la derecha. Las cosas de los móviles.





NACE DOID

BASTA DE LAMENTARSE Y DE RECORDAR GLORIAS PASADAS: LA INDUSTRIA ESPAÑOLA SE UNE EN UNA INICIATIVA SIN PRECENDENTES.



CHRONOS TWIN Uno más que prometedor proyecto bajo el amparo de Doid, para DS.

Se han vertido ríos de tinta sobre los viejos buenos tiempos del *software* español, siempre finalizando con un lamento por la hoy día inexistente industria española. Con el acento puesto en deshacerse de esa idea nace **Doid** (además de con acabar de una vez con la injustificable ausencia de España en la **European Game Developers Federation**), una organización enfocada a vertebrar la creciente industria patria, que en la actualidad cuenta con medio centenar de empresas con casi mil trabajadores, y cuenta en su haber con no pocos proyectos interesantes que, sin embargo, resultan desconocidos para la mayoría. Ese es otro de los objetivos que se ha marcado **Doid**: servir como portavoz de todas esas empresas y proyectos dándolos a conocer a prensa, aficionados, o a la propia industria, facilitando la presentación de proyectos en las distintas ferias existentes en el sector. En ese sentido cabe destacar la organización de un congreso anual en el que darse a conocer y compartir conocimientos entre profesionales. Sin embargo, la labor de **Doid** no empieza y termina con profesionales ya establecidos, sino que piensa crear una bolsa de trabajo para facilitar la entrada en la industria de nuevos profesionales, así como fomentar la formación en lo referente a la creación de videojuegos como los que acompañan a este texto, facilitando material, o con cursillos formativos. Pero lo más importante es su intención de dignificar el ocio electrónico, algo que desde aquí aplaudimos. Para más información, visita **www.doid.org**.

PRESS START



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

DESESPERADOS POR UNA NOVEDAD

Sony, a veces, parece incapacitada para tomar decisiones arrolladoras, de esas que le dan la vuelta al mercado. Justo cuando parece que van a dar un viraje radical a determinadas políticas de egomanía, anuncian una nueva decisión bien orientada pero no totalmente bien ejecutada, fruto sin duda no de maldad ni de incompetencia, sino de no saber calibrar todo el potencial de tener entre manos algo que afecta a millones de personas.

Lo último es el famoso descenso en el precio de **Playstation 3**, decisión que sin duda va a marcar el ritmo de ventas de *hardware* de esta Navidad y que ya está, en ciertas zonas, volteando cuadros sinópticos y gráficos de barras que parecían esculpidos en piedra. El problema es que **Sony** ha decidido que esta nueva versión de **PS3**, entre las muchas tonterías superfluas que ha perdido para poder ver reducido su precio de forma tan notable, también va a carecer de retrocompatibilidad. Lo que tiene, como mínimo, dos efectos inmediatos:

a) **Sony ha tirado a la basura un catálogo potencial de miles de títulos, y algunos de ellos no precisamente desdeñables**: los dos ***God of War***, que siguen estando entre los títulos más vendidos de la consola; anteriores entregas de *FIFA* y *PES*, que se mueven, y mucho, por el mercado de segunda mano; y rolazos de última generación de la consola como *Rogue Galaxy*, la última entrega de *Final Fantasy*, *Dragon Quest* y otras joyitas.

b) **Sony** ha vuelto a cabrear a los *hardcore gamers*. De nuevo, Internet hierve ante la imposibilidad de jugar a títulos de más de un par de años de antigüedad.

Hace un par de semanas tuve ocasión de probar una copia de ***R-Types*** para **PSone** en un pantallón HD y con la imagen mejorada por la **PS3**. La belleza infinita del brillo del píxel mejorado del clásico de **Irem** casi me hace desmayar de puritito Síndrome de Stendhal. Así que lo siento por tí si no tienes un fajo de billetes disponible, pero nadie, nadie merece morir sin haber visto las versiones mejoradas de *Okami*, *Manhunt* o *God of War*. Créenos. Para esto también servía la **PS3**.

Vaya, vaya. Qué dilemas, ¿eh?

PERSONALÍZATE Crea un héroe a tu medida con el completo editor_

WHITE KNIGHT STORY

LEVEL-5 QUIERE DEMOSTRAR QUE EL BLANCO ES EL NUEVO NEGRO EN SU NUEVA AVENTURA PARA PS3

Los amantes de los buenos RPG a la japonesa le deben a **Level-5** algunos de los mejores momentos que han pasado frente a una consola: *Dark Cloud* y su secuela *Dark Chronicle*, *Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito* o el excelente *Rogue Galaxy* son buenas pruebas de ello. Su próximo proyecto es una exclusiva para **PS3** y lleva por título ***White Knight Story***. Con su lanzamiento previsto para finales de este año en Japón, y a lo largo de 2008 en Occidente, ***White Knight Story*** promete una aventura que rondará las 60 horas de duración, con personajes completamente personalizables, combate en tiempo real con la posibilidad de crear estrategias antes de haber entrado en contacto con el enemigo, y enemigos que van de lo ridículamente gigantesco (se habla de cientos de metros de altura, con nuestro protagonista creciendo diez veces su tamaño), a simples criaturas que vagan por los caminos de un mundo abierto y fluido libre de tiempos de carga. Si nada falla se convertirá en el primer gran RPG de **PS3**.

LEVEL-5 ACABARÁ CON TU VIDA SOCIAL A BASE DE IMAGINACIÓN

_Adonias

SOUND TEST. SILHOUETTE MIRAGE



Se reedita, lujosamente remasterizada, la brillante partitura que **Nazo Nazo Suzuki** escribió en 1997 para ***Silhouette Mirage***, una de las más celebradas creaciones de **Treasure**. Aún sin ser el compositor oficial de la compañía –**Norio Hanzawa** todavía ostenta tal honor–, la música de **Suzuki** se complementa a la perfección con el impresionante diseño de personajes realizado para el juego por **Kouichi Kimura**, y se revela como la banda sonora que mejor ha sabido captar el espíritu rebelde y guasón de **Treasure**: una primera audición ofrecerá unas melodías frescas, enérgicas y divertidas; la segunda escucha desvelará una obra maestra.

Más buenas noticias: al estar la edición del compacto basada en la versión japonesa del juego, nuestros oídos no tendrán por qué sangrar intentando soportar *Leave the Tears Behind*, la horrorosa canción que perpetró el aprendiz de letrista **Victor Ireland**, ex-presidente de la difunta distribuidora **Working Designs**, para incluirla en el ***Silhouette Mirage*** americano.

SUEÑOS CELULARES

URBAN ATTACK

ESTÉTICA FUTURISTA EN UN JUEGO PARA TELÉFONOS MÓVILES SORPRENDENTEMENTE AMBICIOSO

A la par que los teléfonos móviles van aumentando de prestaciones hasta convertirse en pequeños ordenadores de bolsillo, los juegos creados para ellos nos sorprenden por su creciente sofisticación gráfica. Desde logrados ports de recreativas clásicas hasta ambiciosas producciones dignas de una consola portátil. Un buen ejemplo de ello es el ambicioso ***Urban Attack***. Producido por **Vivendi Games Mobile**, recrea a base de gráficos vectoriales entornos futuristas en los que el jugador masacra fulanos al estilo *Virtua Cop*, utilizando el teclado numérico para fulminar a los enemigos de cada zona de la pantalla. Lejos de limitarse a la mecánica de disparo y tententieso, ***Urban Attack*** sorprende por su variedad. En los diversos niveles que hemos probado, tuvimos oportunidad de resolver *puzzles*, enfrentarnos a *final bosses*, conducir un tren subterráneo e incluso utilizar un rifle de francotirador, moviendo la mirilla y el *zoom* por todo el escenario en la tradición del *Silent Scope* de **Konami**. Todo ello con la sencillez en el control que se le exige a un juego para móviles (no es cuestión de partirse los dedos en el intento). Lejanos, quedan ya, los tiempos de la pantalla en blanco y negro y el *Snake*.



CON JUEGOS COMO URBAN STRIKE, PASARSE DE PARADA EN EL METRO SERÁ EL PAN NUESTRO DE CADA DÍA



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

JUGÁBAMOS AYER

Los seguidores de mi columna saben que mi **Xbox 360** está pocha. Un cúmulo de ocupaciones disparatadas y la falta de control que tengo sobre mi tiempo y estado de ánimo han provocado que al día de hoy todavía no la tenga reparada. He aprovechado el momento para no gastar más de la cuenta y volver sobre mi montaña de juegos para la **PS2**. He intentado darle alguna oportunidad a alguna causa perdida, fracasando en ese sentido (no me creí en su momento la complejidad de manejo del ***Forbidden Siren***, y ahora tampoco me la creo). Así que he vuelto a los éxitos de antaño, y estoy jugando de nuevo al ***Max Payne 2***.



¿Y saben lo inquietante? Había olvidado el guión casi por completo (no sé por qué los guiones de las secuelas de videojuegos suelen ser el doble de difusos que los de los originales). Recordaba algunas fases, había olvidado otras... Pero, jugando de nuevo, me pude anticipar a la mayoría de las mecánicas puntuales que la partida me proponía. De alguna manera, años más tarde, seguía sabiendo montar en bicicleta ¿A que es un sentimiento familiar? **El videojuego, el lenguaje del ensayo/error, de la insistencia, de la reiteración, se graba en nuestros recuerdos con una fuerza que todavía hay que estudiar.** Revise el mapeado del ***Camelot Warriors***. Escalofríese. Todas esas plataformas siguen en su cabeza.

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. GUS VAN SANT'S ALTERED BEAST

_GÉNERO **REMAKE**
_COMPAÑÍA **GUS VAN SANT'S**
_JUGADORES **LOS MISMOS**
_NIVELES **LOS MISMOS**
_DIFICULTAD **LA MISMA**

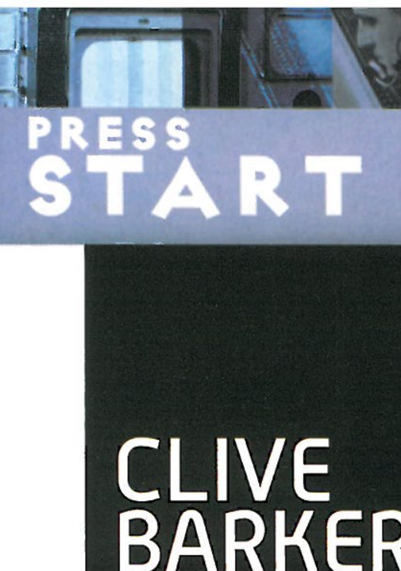
Gus Van Sant se lanza de lleno al mundo del videojuego, y nos arroja su primera creación: *Gus Van Sant´s Altered Beast*. Al igual que hizo con su famosa adaptación de *Psicosis*, que reprodujo a la original plano a plano, esta versión respeta la versión de la consola Mega-Drive hasta hacerlas aparentemente indistinguibles.

Sin embargo, en la rueda de prensa celebrada en Igualada (Cataluña) el reconocido director nos confirmó que había introducido variantes respecto al original. La principal es que la carátula es en blanco y negro. Pero eso no es todo.

Lo que nadie podía sospechar es que *Gus Van Sant´s Altered Beast* se distingue del original... Y de cualquier otra copia del *remake* que compres, ya que cada disco original viene rayado de fábrica, con lo que en cualquier momento podrás ser sorprendido por bruscos píxeles voladores, interrupciones de la partida, pitidos absurdos y demás sorpresas. ¡Cada partida es un mundo nuevo!

GLOBAL
8,9







entrevista

CLIVE BARKER

CREADOR DE 'JERICHO'

«JERICHO ES UN BUFFET LIBRE DEL HORROR»

FOTO: JAVIER BAUTISTA

EL CREADOR DE HELLRAISER HABLA CON NOSOTROS SOBRE LA CENSURA, EL TERROR Y SUS PELEAS CON LOS CRÍTICOS _PICKMAN

P: ¿Cómo empezaste a interesarte por los videojuegos?
R: Mi hermano trabajaba para **Psygnosis**, una compañía de juegos que fue muy popular en Inglaterra, así que he estado en contacto con el mundillo desde muy joven. Aún así, no me resultaban nada interesantes, pero resulta que mi marido, David, que por cierto esta ahí... ¡David, saluda! Como decía, él y nuestra hija están enganchadísimos, así que yo también acabé cayendo. A partir de ese momento los he visto como un arte joven y en desarrollo.

P: ¿De verdad los consideras un arte?
R: Sí, lo son. ***Jericho*** es arte, en mi opinión, porque es capaz de provocar en el jugador una respuesta emocional que va más allá del simple asco. Es una búsqueda consciente del tabú, de lo prohibido y de todas esas cosas que se supone que el arte debe explorar. Y, como en todo arte, la mayoría de los profesionales se lanzan a imitar los modelos clásicos sin calentarse la cabeza. Estoy pensando en muchos diseñadores que parecen haber visto demasiadas veces *El Señor de los Anillos* o *Matrix*.

P: Esa idea puede ser polémica...
R: Una vez tuve una discusión muy fuerte sobre el tema con el crítico de cine **Roger Ebert**. Él pontificaba que los juegos no pueden ser arte. Nunca. Jamás. Afirmaba que eran una cosa de críos y yo, naturalmente, decía lo contrario. La cosa llegó a un punto en el que quería estrangularle, pero me contuve porque es un vejestorio. Y me resultó difícil, porque soy medio irlandés y medio italiano. Los videojuegos son arte, requieren trabajo duro y esfuerzo, y también amor. Todos los recursos expresivos y las libertades que se le permiten al cine o la literatura deberían estarles permitidos. Sostener lo contrario es mierda.

P: Hace tiempo que no diriges cine. ¿Por qué?
R: Porque acabé harto de ese mundillo. En especial de los productores, que sostienen en su mayoría la idea de que el público está compuesto íntegramente por subnormales. Empecé a sentirme así cuando escribía el guión de *Candyman*. Cada vez que **Bill Condon** y yo introducíamos una escena en el guión destinada a dar matices a los personajes o a profundizar en la historia, alguien de la productora pedía que la suprimiéramos. Estoy muy orgulloso de esa película, pero fue muy duro.

P: ¿Has tenido problemas similares en el mundo de los videojuegos?
R: Sí, muy negativos. En especial con el proyecto de *Demonik*, que no llegó a salir adelante.

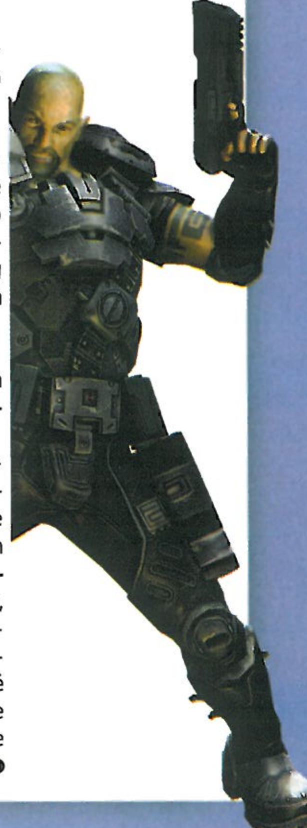
P: ¿Hay similitudes entre dirigir una película y coordinar la creación de un juego?
R: Son procesos muy parecidos. En ambos casos tienes que coordinar a un grupo de gente. Cada miembro de tu equipo tiene habilidades específicas que debes saber enfocar hacia el objetivo adecuado. A mi me encanta, porque soy partidario del diálogo, no del monólogo. En realidad es como jugar una partida de tenis con una pelota y cincuenta jugadores.

P: ¿Cómo se tomaron en Mercury Steam tu papel al frente del proyecto?
R: Bien. Creo que tenían un muñeco vudú con mi cara al que clavaban agujas cada vez que yo pedía que cambiasen algo. Cuando me mandaban muestras de su trabajo, yo les respondía sugiriendo cosas. Tras conocerles en persona, les pregunté cuántos cambios en el código del programa habían tenido que hacer. Pensaba que serían diez, quizá veinte... Fueron más de 56.000.

P: ¿Cómo te planteaste el argumento de Jericho?
R: Comó un festín de la abominación, una especie de *buffet* libre de terrores. Hay momentos del juego que simplemente asustan, otros que muestran sangre y vísceras, cosas repulsivas, y también otros que apuntan a un terror más metafísico. Como decía **Pascal**, lo más aterrador que existe es el silencio del infinito, y eso también está presente en el juego.

LOS VIDEOJUEGOS SON UN ARTE EN DESARROLLO. SOSTENER LO CONTRARIO ES MIERDA.

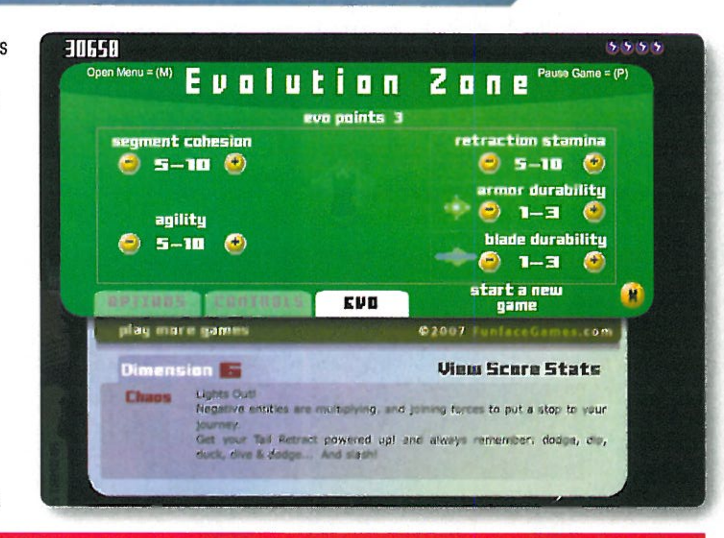
P: ¿Te quedaste con ganas de incluir algo?
R: El olor. He hecho dos autopsias y he embalsamado a dos cadáveres, y creedme: el olor de un cadáver es algo que nunca se olvida.

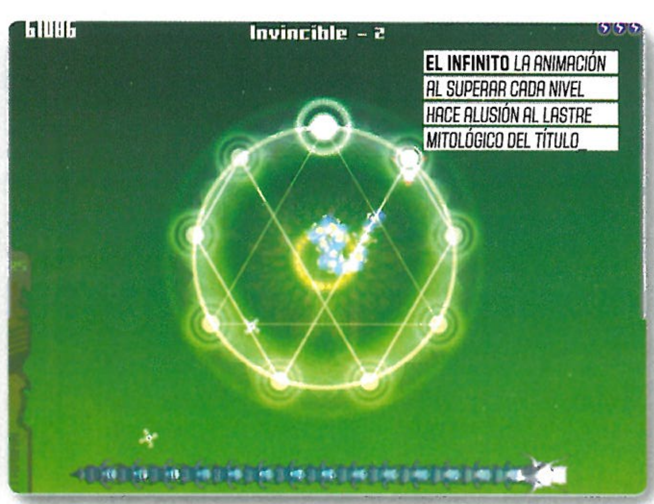


P: Cuéntanos algo sobre el argumento del juego
R: Es como una película de quince horas en la que el espectador marca el itinerario, decidiendo lo que quiere ver y lo que no. Además, los personajes tendrán que enfrentarse a decisiones muy importantes. Básicamente, elegir entre el orden absoluto y el caos absoluto.

P: *Jericho* ha tenido problemas de censura en Alemania. ¿Te preocupa que se coarte la libertad de expresión en los videojuegos?
R: Antes de pronunciar la palabra «censura» tenemos que tener claro de qué tipo de restricciones se trata, si el juego puede conseguirse en el país o está prohibido... Yo creo que ningún padre responsable dejaría a su hijo jugar con ***Jericho***. Mirad, he expuesto en varias galerías de arte, y en una ocasión me pidieron que eliminase algunos cuadros que mostraban sodomías, succiones, felaciones [ríe]... Al final, yo mismo coloqué una cortina negra que separaba esos cuadros de los demás. No por criterios morales, sino porque si un niño los veía no sabría entenderlos.

ARCADE RPG además de poder mejorar al uróboros, la evolution zone da pistas sobre próximos enemigos_





EL INFINITO *LA ANIMACIÓN AL SUPERAR CADA NIVEL HACE ALUSIÓN AL LASTRE MITOLÓGICO DEL TÍTULO_*

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **SAM HORTON**
_GÉNERO **SHMUP EVASIVO**
_PRECIO **0$**
_WEB **OROBOROS. FUNFACEGAMES.COM**

OROBOROS

UN ARCADE DE INEVITABLE SABOR AÑEJO PARA AMANTES DEL SHMUP ABSTRACTO _STAN BY



Después del über-*puzzle* físico del mes pasado (*Armadillo Run*), volvemos esta vez a terrenos menos cerebrales con ***Oroboros***. El juego del creador independiente **Sam Horton** bajo su sello **Funface Games**, toma el nombre de la figura mitológica del Uróboros, el ser reptiliano tradicionalmente representado formando un círculo al morderse su propia cola, y que aduce a conceptos cíclicos de vida, destrucción e infinitud.

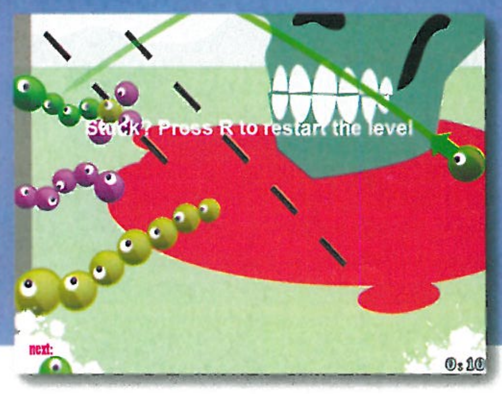
No es infinito el juego de **Horton**. Más bien al contrario, es cortito. Eso sí, exigente y considerablemente adictivo, ***Oroboros*** construye en torno a la referencia mitológica un divertido arcade en la tradición de los juegos tipo *Snake*: el jugador controla, en este caso, a una suerte de dragón oriental cuya cola crece conforme devora las partículas de energía que va necesitando para abrir el portal dimensional al siguiente nivel.

Nada debe tocar la cola de este Uróboros. En el caso de que algo lo haga, uno de los segmentos que la forman desaparece. Es sencillo adivinar que cuanto más cerca estemos de abrir el portal, más difícil será controlar la cola. Y más teniendo en cuenta que en niveles superiores los enemigos comienzan a multiplicarse: desde rémoras que se nos acoplan y devoran, a partículas negativas kamikaze, cuerpos gaseosos indestructibles o mucho más prosaicos misiles de extraño origen.

Como herramienta defensiva, el jugador puede retraer la cola del Uróboros durante un tiempo limitado (marcado por una barra de estamina), o emplear algunos de los *power-ups* que pululan de cuando en cuando por la pantalla: alguno otorga indestructibilidad, otro convierte los segmentos de la cola en cuchillas, otro las acoraza, y también existen las impepinables bombas-destruye-todo (o casi). Como guinda a un estupendo arcade de habilidad y esquiva, entre niveles aparece un menú que permite mejorar algunas de las características de nuestro bichejo: (duración de los *power-ups*, la agilidad... En resumen, un clásico remozado con gracia y una pizca de profundidad.



ES GRATIS.
SPLUME



Y seguimos con revisiones de clásicos. Con *Splume* le toca el turno a *Puzzle Bobble*. Este encantador juego de Flashbang Studios reformula con inteligencia el clásico de Taito por la vía del enrevesamiento. En *Splume* también lanzamos bolas de colores desde un punto de la pantalla con el objetivo de limpiarla de pompas. Pero el juego retuerce de entrada el planteamiento de los escenarios, exigiendo una reflexión y análisis previo y buscando, normalmente, la economía de lanzamientos. Nos encontraremos con pruebas contrarreloj, con volteos del escenario clásico o con artilugios giratorios que complican y condimentan al mismo tiempo una mecánica ya conocida.

http://splume.flashbangstudios.com/





DIFICULTAD EXTREMA
No apta para cardíacos, necesitarás nervios de acero para superar el juego con éxito.

GAMECUBE XBOX 360

IKARUGA

YA NO HAY EXCUSA: TENER ESTE JUEGO DESCARGADO EN TU XBOX 360 EL PRÓXIMO INVIERNO SERÁ DECRETO DE LEY.

_EL HOMBRE ELEFANTE

Fanáticos del **Live Arcade**, podéis estar de enhorabuena: el mejor juego jamás ideado para este sistema está a punto de llegar. ***Ikaruga*** es la piedra angular del *hardcore-gamer* moderno, un *shmup* de *scroll* vertical de dificultad enrabiada, sinestesia visual y pulcra jugabilidad.

Ikaruga fue lanzado en 2002 en **Dreamcast** y **GameCube** bajo el sello de la inconfundible **Treasure**, compañía reputada por sagas arcade tan populares como *Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy* o *Sin & Punishment*. Pero si por algo fue un juego esperado y deseado fue, sin duda, por su precuela espiritual, *Radiant Silvergun*, el aclamado título lanzado en 1998 para **Sega Saturn**.

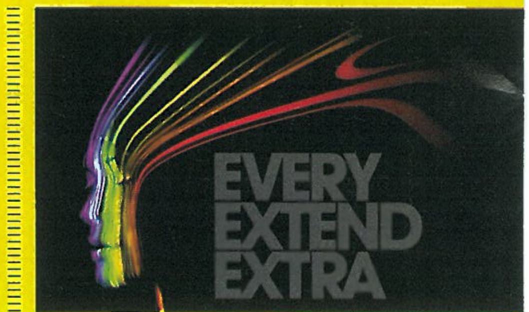
Ikaruga busca destruirte en todos los sentidos. Tus retinas se resentirán tras horas y horas de puro espectáculo lisérgico, tus nervios se derrumbarán ante la infinita derrota y tus manos responderán más rápido que tu sentido común. Pero nada importa desde el día en que te das cuenta en que sólo piensas en hacer un *chain* detrás de otro.

Revolución absoluta

El *gameplay* de ***Ikaruga*** supuso una auténtica revolución en un género estancado en sus propias limitaciones: **Treasure** destrozó un marco que había germinado durante décadas, dominado por *power-ups*, *items* y arsenales infinitos. ***Ikaruga*** tiende hacia el minimalismo (no sólo en su refinado y elegante apartado gráfico), evitando todo tipo de ayudas salvo el propio sentido bipolar de tu propia nave: esquiva cuanto puedas, absorbe lo que debas. Mediante la pulsación de un botón, tu nave invertirá su color (blanco o negro, símbolo de pureza y equilibrio zen) y podrá absorber los disparos de cromática equivalente, ganando energía. La energía se traduce en especiales que permiten devastar cualquier enemigo en pantalla.

Pero sería cuanto menos decepcionante que **Treasure** aparcara aquí el aspecto juga-

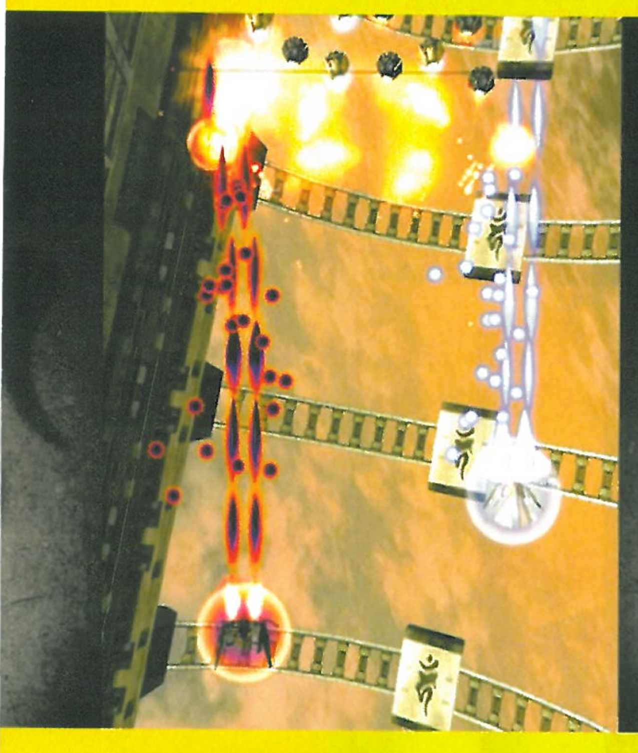
EL ESTANDARTE DEL RENACER DE UN GÉNERO AGONIZANTE VUELVE AHORA EN MEJOR ESTADO QUE NUNCA



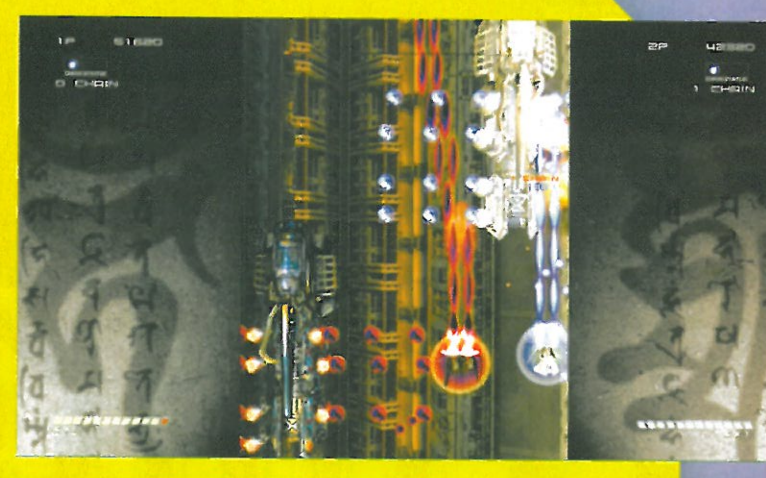


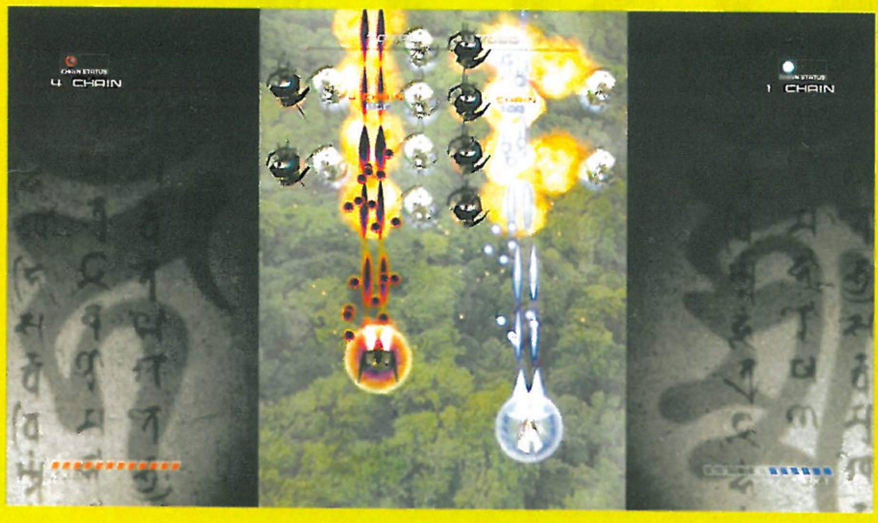
SHMUPS EN VIVO

Aunque el género de momento no está muy extendido, podemos encontrar tres títulos del género en **Xbox Live Arcade**: ***Geometry Wars - Retro Evolved***, el espectacular título de Bizarre, el recien lanzado al mercado ***Every Extend Extra Extreme;*** y el lisérgico y particular ***Space Giraffe***, una locura plástica a la altura del genio que está detrás de él: **Jeff Minter. Playstation Store** aporta ***Everyday Shooter***, un titulazo del que ya hablaremos con calma.




BELLEZA PLÁSTICA IKARUGA CONTINÚA SIENDO VISUALMENTE IMPERECEDERO_





ble. Esta compañía es experta en rizar el rizo y crear capas por encima de lo superficial para dotar de aún más profundidad a la ya de por sí rica experiencia de juego. La miga de ***Ikaruga*** está en su sistema de muertes en cadena. Eliminando tres enemigos del mismo color de forma consecutiva añadiremos un *chain* a nuestra lista, y por ende, aumentaremos la puntuación final. Todo ello sin perecer, todo ello exhibiendo la máxima elegancia posible, creando un vals espacial más propio de **Kubrick** y su *2001* que de un videojuego.

Por otra parte, el juego, pese a seguir el clásico canon visual de *scroll* vertical, posee un apartado artístico incomparable a ningún otro título del género. Su sublime mezcla de simbolismo oriental, aparatosos *mechas* y brillantes juegos de luces crean una armonía acompasada por la banda sonora, la auténtica narradora de la epopeya.

Ikaruga es un título lleno de virtudes innumerables, desde su excelente diseño de niveles y su estructurado y maquiavélico mecanismo de destrucción a su perfecta curva de dificultad, donde en cada partida podremos poner a prueba la experiencia adquirida. Un pura sangre, un incunable.

La versión para Xbox Live Arcade

Aparte del evidente lavado gráfico que consistirá sencillamente en adaptarlo a la alta definición (una mejora visual más que suficiente, por otra parte), el juego dispondrá de cooperativo via **Xbox Live**, opción de grabar vídeo, posibilidad de descargar las grabaciones de otros (personalmente, con este detalle se me cae la baba), Modo TATE, y todo por el prometedor y módico precio de 800 puntos. Junto con *Castlevania: Symphony of the Night*, se convertirá automáticamente en uno de los mejores títulos de **XBLA** en relación calidad / precio

Por otra parte, esta será la mejor versión que haya pisado tierras europeas, ya que la versión de **GameCube** lastraba un modo de 50hz que restaba velocidad y dejaba bastante que desear. Aunque el proyecto ya está cercano a su finalización, parece que por desgracia hasta invierno no podremos descargarlo. Os aseguro que al menos un servidor, hasta el frío enero no podrá conciliar el sueño...




ELEGANCIA ARTÍSTICA En la versión para XBLA se han sustituido los antiestéticos márgenes negros de versiones anteriores por sutiles inscripciones orientales, más acordes con el juego, tal y como podemos comprobar en este par de ilustraciones conceptuales.



GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK™

LA SERIE QUE CONSIGUIÓ TRAER TODA LA ÉPICA CHUSCA DEL ROCK AL MUNDO DEL VIDEOJUEGO SACA PECHO EN UN MOMENTO CRÍTICO.

_STAN BY

Cuando mucha gente, entre los que se encuentran tanto profesionales del medio como aficionados, comenzaban a no dar dos duros por *Guitar Hero* después de un apéndice un tanto tembloroso (*Rock de los 80*) y la sombra cada vez más alargada -y alejada en el tiempo, todo hay que decirlo- de *Rock Band* (huy, lo dije... bueno, una vez mentado al diablo, podemos seguir tranquilos), la franquicia, retomada ahora por **Neversoft** en labores de desarrollo, ha sabido reconquistarnos. No es que fuera muy difícil: entre los que llevamos un héroe de las seis cuerdas reprimido dentro, y los que tenemos alma de *groupie* atolondrada, de lengua larga y falda corta (como veis, me incluyo en ambos grupos, *groupie y guitar hero*), bastaba con que ***Guitar Hero III*** clavara un par de compases y subiera el volumen para que entonáramos un sí rotundo. O un «*oh, yeah*», como se prefiera.

Lo cierto es que queda aún terreno por recorrer, pero lo que hemos visto hasta ahora - una versión prácticamente finiquitada- nos ha devuelto la fe y la ilusión en la serie, y nos ha dejado con los dedos al borde del colapso.

You can´t kill the metal

Dejemos clara una cosa, así de entrada: quien suscribe es guitarrista -o pretende serlo-, adora el rock en casi todas sus variantes, y colecciona pedales de distorsión porque la saturación es uno de los sonidos más bellos que el hombre ha descubierto jamás. Así será más fácil comprender tanto entusiasmo y lo que para alguien con esos antecedentes pudo suponer la mímica espectacular que tanto *Guitar Hero* como *Guitar Hero II* ofrecían. Con decir que, pese a la lista de canciones mucho más contundente y representativa del primero, el segundo me conquistó definitivamente con aquella interminable versión de *Freebird* y sus solos descomunales, se puede ver claramente de qué pie cojeo.

Y ***Guitar Hero 3*** exhibe, sobre la mesa, una muy buena jugada para que alcancemos de nuevo el Cielo del Rock mientras echamos horas con la consola. Las cartas:

En primer lugar, ***Guitar Hero 3*** incluye una canción de **Tenacious D**. Más concretamente, de *The Pick of Destiny* (me niego a usar el título en castellano), la película de esta especie de



LAS CLAVES

- Nuevos controladores, algo más grandes y de respuesta más suave.
- Un nuevo Modo en el que el objetivo es hacer la puñeta al contrincante.
- Canciones mezcladas en su mayor parte a partir de masters originales. Alguna, incluso, regrabada por el grupo original.

grupo fantasma de **Jack Black**. La canción es *You Can´t Kill the Metal*, la que cierra los créditos de ese largometraje de 93 minutos de ininterrumpida declaración de amor al Rock. Si necesitas que te aclare por qué la inclusión de este grupo es importante, o por qué esa película es importante, o por qué **Tenacious D** es un grupo importante, entonces es que no entiendes nada de rock'n roll y deberías replantearte tu vida. No, en serio.

No obstante, junto a **Tenacious D**, hay otras inclusiones de interés. Por fin hacen acto de presencia **Metallica**: después de lloros y exabruptos por parte de los fans, los de **Hetfield** están incluídos en el *tracklist*. **Slayer** también cuentan con una canción, igual que



BRET SÍ, ESE DE AHÍ ES BRET MICHAELS, CANTANTE DE POISON Y, BUENO, DE LA BANDA QUE LLEVA SU NOMBRE. Y SÍ, ÉL CANTA SUS PROPIAS CANCIONES_

LISTA DE CANCIONES

- *Slow Ride* (Foghat)
- *Talk Dirty To Me* (Poison)
- *Hit Me With Your Best Shot* (Pat Benatar)
- *Story Of My Life* (Social Distortion)
- *Mississippi Queen* (Mountain)
- *School's Out* (Alice Cooper)
- *Sunshine Of Your Love* (Cream)
- *Barracuda* (Heart)
- *When You Were Young* (The Killers)
- *Miss Murder* (AFI)
- *The Seeker* (The Who)
- *Lady Down* (Priestess)
- *Paranoid* (Black Sabbath)
- *Anarchy in the UK* (The Sex Pistols)
- *Kool Thing* (Sonic Youth)
- *My Name Is Jonas* (Weezer)
- *Holiday In Cambodia* (The Dead Kennedys)
- *Rock You Like a Hurricane* (Scorpions)
- *Same Old Song And Dance* (Aerosmith)
- *La Grange* (ZZ Top)
- *Black Magic Woman* (Santana)
- *Cherub Rock* (The Smashing Pumpkins)
- *Black Sunshine* (White Zombie)
- *The Metal* (Tenacious D)
- *Before I Forget* (Slipknot)
- *Stricken* (Disturbed)
- *3's & 7's* (Queens Of The Stone Age)
- *Knights of Cydonia* (Muse)
- *Raining Blood* (Slayer)
- *Cliffs Of Dover* (Eric Johnson)
- *The Number Of The Beast* (Iron Maiden)
- *One* (Metallica)

Santana, los adoradísimos por aquí **Weezer**, **Slipknot**, y hasta alguien un tanto inesperado como **Eric Johnson** aparece en la lista. Y hacia la recta final, nada menos. Sin olvidar, para todos aquellos fans patrios de **Héroes del Silencio**, que *Avalancha* está disponible en la tienda de extras del juego, donde también se encuentran canciones de **Hellacopters**, **Kaiser Chiefs, The Stone Roses** o **Backyard Babies**.

Los grupos que repiten son varios: desde **Black Sabbath** o **ZZ Top** a **Iron Maiden** o **White Zombie**. Casi más importante que las canciones en sí -aunque sólo casi-, es el hecho de que en esta ocasión, seguramente a rebufo de (ahí va otra vez) *Rock Band*, la mayor parte de los temas son versiones originales, habiéndose empleado *masters* de las canciones cuando esto era posible. Se llega incluso al punto de que *Anarchy in the UK* haya tenido que ser regrabada, porque no se encontraban las grabaciones originales de la canción. De los **Sex Pistols** nos lo podríamos esperar, pero de sus productores... Eso sí, el resultado es una nueva versión de la canción, ¡con solo y todo! Ahí es nada.

Gibson tiene el poder

Los nuevos controladores, por otra parte, nos han encantado. Es un pequeño detalle tonto quizás pensado sólo para zombis de las seis cuerdas, pero el hecho de que puedan desmontarse por el mástil para guardarlas es un guiño que, de alguna manera, emociona. A pesar de que la caja ocupe lo mismo y cada vez que se quiera jugar haya que montar el instrumento...

Lo que sí se agradece realmente es la sutilidad con que funciona la nueva guitarra con forma de **Gibson Les Paul** para **PS3** y **360** (las que hemos probado). Se nota la mayor confortabilidad que ofrece el ligero pero notable aumento de tamaño. Y, además, las funciones sensibles al movimiento funcionan mucho más suavemente. Ni punto de comparación, por ejemplo, con el controlador para **Xbox 360**, que casi necesitaba recibir un cachetazo para activar la Energía Estrella.

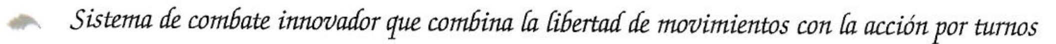
«Funciones» en plural, sí, has leído bien. Aunque no sé a quien pretendo sorprender. Esto ya debe ser vox populi entre los lectores interesados en ***Guitar Hero 3***. Pero allá vamos: en este ***Legends of Rock***, la sensibilidad al

ETERNAL SONATA™

Cruza la Línea que Separa los Sueños de la Realidad

En su lecho de muerte el famoso compositor Chopin, camina entre esta vida y la siguiente. En la frontera entre los sueños y la realidad, Chopin descubre la luz que brilla en todos nosotros en este apasionante relato sobre el bien y el mal, sobre el amor y la traición.





- *Sistema de combate innovador que combina la libertad de movimientos con la acción por turnos*
- *Uso estratégico de la luz y la oscuridad que afecta a las habilidades especiales de los jugadores y a los poderes de los monstruos*
- *Historia conmovedora combinada con una música fascinante*



12+ www.pegi.info

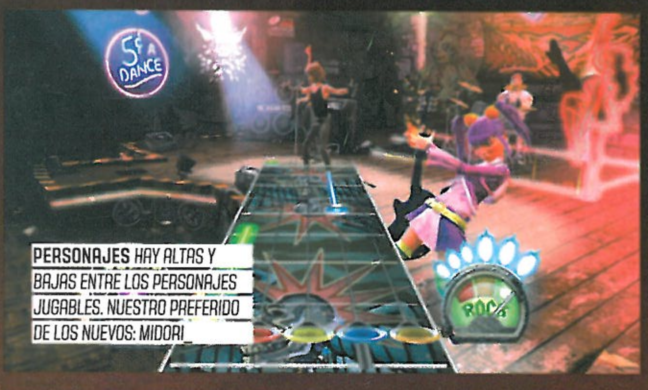








ATARI



PERSONAJES HAY ALTAS Y BAJAS ENTRE LOS PERSONAJES JUGABLES. NUESTRO PREFERIDO DE LOS NUEVOS: MIDORI_



CUSTOM GUITARS A LOS NUEVOS CONTROLADORES SE LES PUEDE CAMBIAR EL GOLPEADOR_





MOSH NO DIRÉIS QUE NO DAN GANAS DE LANZARSE AL PÚBLICO_

YO DIGO CANTA

Las animaciones de *Guitar Hero 3* han recibido un empujón. Por un lado, incluye secuencias animadas de bellísima factura y rockerismo zumbón protagonizadas por la supuesta banda del jugador. Y hemos alucinado con los músicos durante la actuación, concretamente con la sincronía labial y los movimientos del cantante. El batería, eso sí, un tanto ortopédico.



LOS DUELOS SON COMO OJERIZA SANA ENTRE GUITARRISTAS: ¡ASÍ SE TE ROMPA UNA CUERDA!

movimiento del controlador se usará para algo más que activar la Energía Estrella y volver loco al público. Durante el Modo Carrera, llegado el momento de algunos bises clave, el jugador deberá enfrentarse a un guitarrista legendario. Hasta donde sabemos, serán tres: **Tom Morello**, **Slash**, y un tercero que nos callamos para no reventar la pequeña sorpresa narrativa del juego. El duelo consiste en, primero, efectuar correctamente licks y fraseos de tipo *call&response*, y después conseguir que el contrincante falle durante una canción. Lo interesante está en que al ejecutar correctamente algunos *riffs*, se obtienen trucos (más bien putadas) que pueden lanzarse contra el adversario. Cada uno perjudica de diferente manera: la cuerda rota obliga a apretar compulsivamente un botón, el amplificador sobrecargado emborrona el mástil, otro truco obliga a arreglar la barra de vibrato, otro aumenta un grado la dificultad de lo tocado, otro coloca el mástil en modo zurdo, reordenando la ubicación visual de botones, y así hasta un total de siete tretas muy puñeteras que se envían haciendo un movimiento lateral con la guitarra.

Este duelo guitarrístico está también, por supuesto, en el Modo Multijugador, y ya ha hecho que algunos redactores de **Xtreme** se insulten jovialmente entre acordes y solos enloquecidos. Sólo por la inclusión de estas divertidísimas y descacharrantes batallas, a ojos de quien suscribe, ya merece la pena el desarrollo de esta tercera entrega de la serie.

Hay algunas novedades más. Se ha añadido un Modo Carrera cooperativo. Como en las partidas rápidas multijugador, un intérprete -ejem- tocará -ejem- la guitarra solista, y el otro, la rítmica o el bajo. Para animar un poco la cosa, además, los bises en esta Carrera cooperativa serán distintos de los de la versión en solitario. Eso sí, no habrá duelos.

Queda mucho por ver y mucho por tocar, y la competencia se anuncia dura. Pero este ***Guitar Hero III*** nos ha hecho recordar esa máxima de guitarristas: una nunca es suficiente.

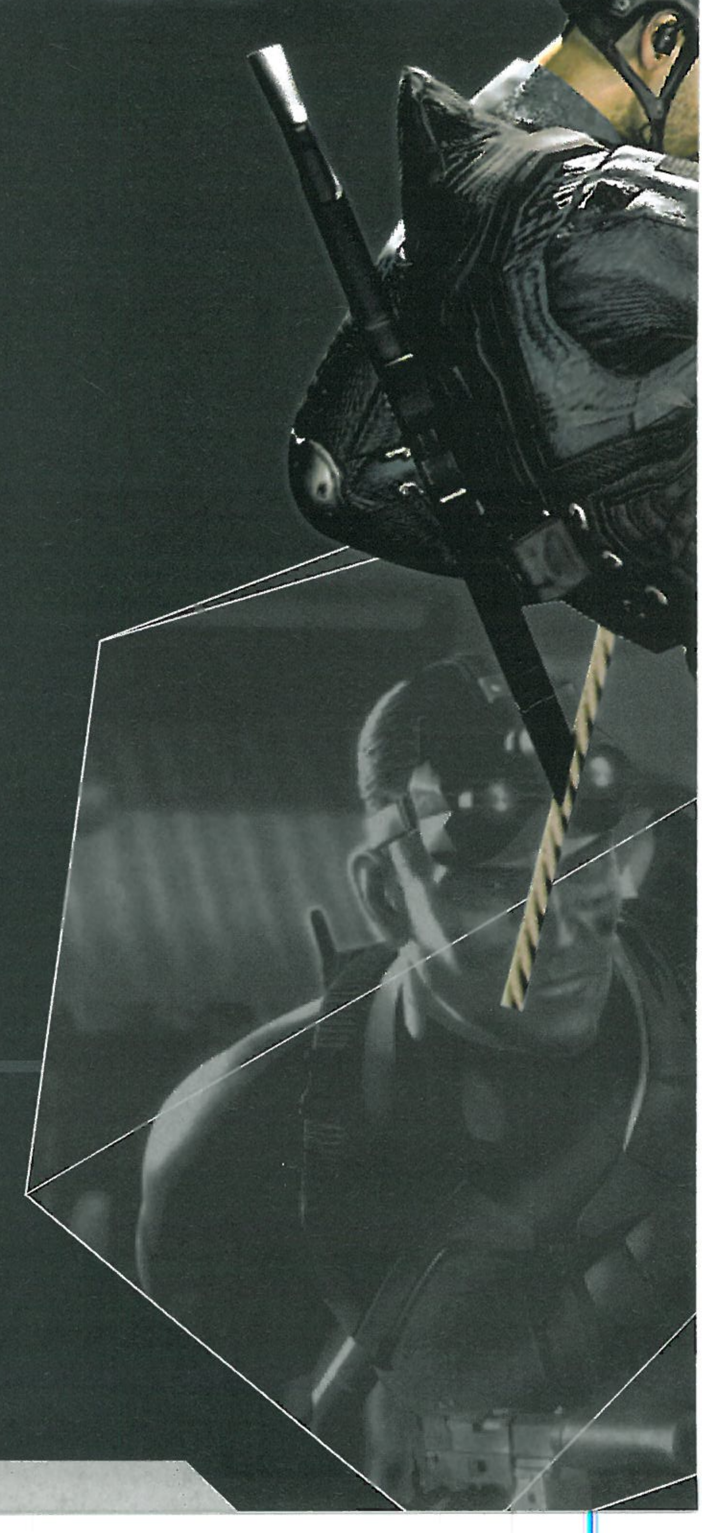

12+
www.pegi.info
playstation.com
eyeofjudgment.com
THE EYE OF JUDGMENT™
Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo como luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.
Hasbro
Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.
THE EYE OF JUDGMENT
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3



política poligonal

LOS MILITARES LES MANIPULAN, LOS GOBIERNOS LES PERSIGUEN Y EN SU PASADO HAY SECRETOS MUY OSCUROS. LOS VIDEOJUEGOS VIVEN EN UN MUNDO EN GUERRA: ATRÉVETE A LEER SU AGENDA OCULTA.

_PICKMAN



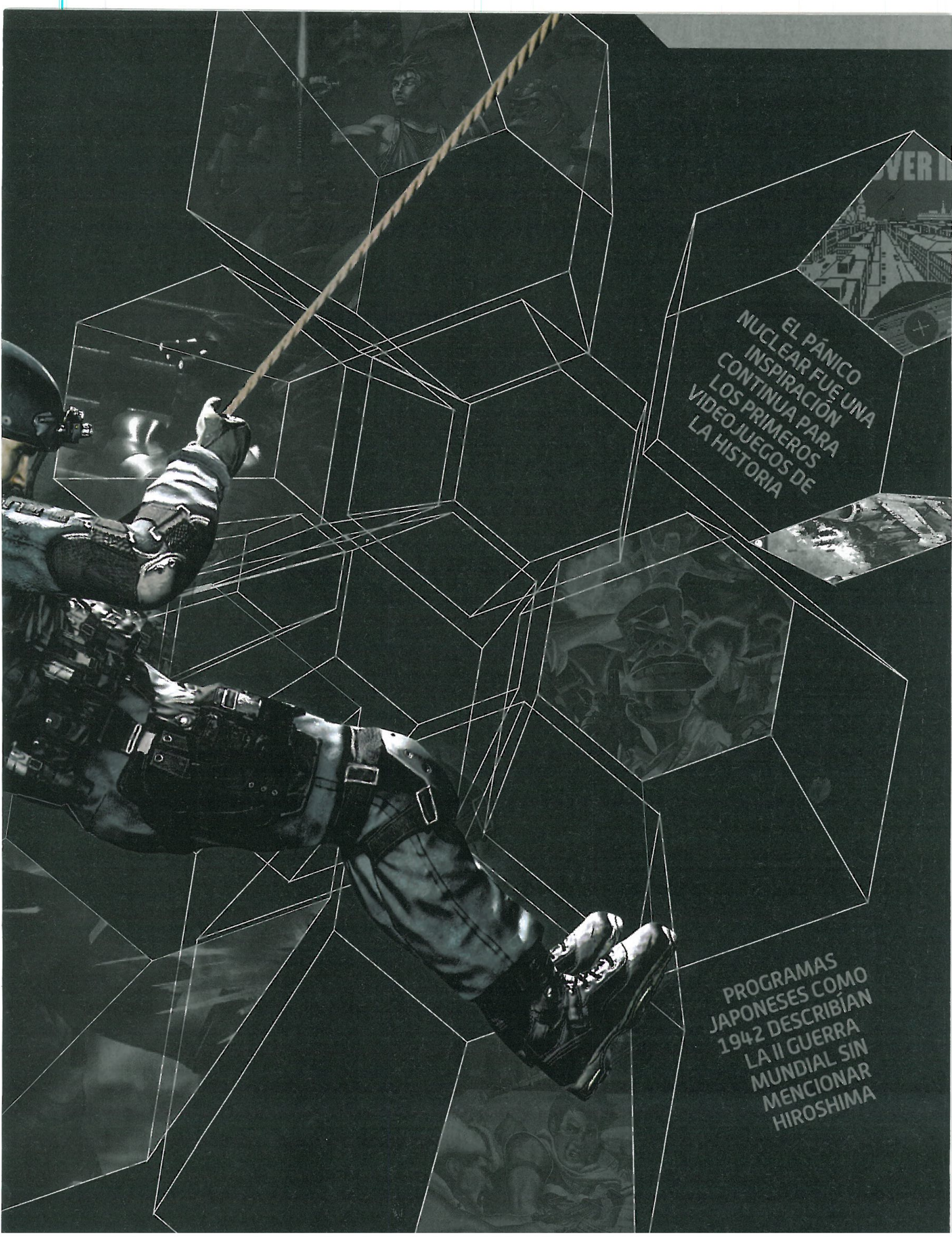
Sam Fisher es el agente secreto que cualquier gobierno desearía tener en sus filas: implacable, eficaz, todo correajes y miradas de soslayo. La clase de hombre al que **George W. Bush** le hubiese gustado ser. Aunque en ocasiones tenga escrúpulos de conciencia, la política exterior de EE.UU. cuenta con él como una baza infalible para eliminar a quien se oponga sus designios. ¿Asesinato, secuestro? Tonterías. Sam sabe que, cuando él y su superior, el Coronel Lambert, hacen alguna barrabasada en nombre de su país, la hacen, en el fondo, en nombre del bien común. Porque lo que conviene a la administración **Bush** le conviene también al resto del planeta. Pasarse el Derecho Internacional por el forro es una maniobra válida, siempre que no te cojan.

A estas alturas de la jugada ya podemos oír las alarmas antidemagogia sonando a todo trapo: «*Eso es una chorrada. Los* ***Splinter Cell*** *son sólo juegos, y jugar con ellos no implica el apoyo a los vuelos secretos de la CIA, ni a Guantánamo, ni a...*» ¡Por supuesto que no! Sólo señalábamos que la doctrina seguida por Fisher y Lambert, al igual que tantos otros héroes pixelados y poligonales, es justo la que emplea el gobierno yanqui a la hora de cometer esas tropelías que tanto le indignan a uno cuando las ve en el Telediario. Querámoslo o no, los videojuegos son arte, y el arte refleja el mundo. ¿Y qué mundo reflejan juegos como los *Splinter*? Bueno, tratándose de una franquicia con la firma del escritor **Tom Clancy**, un tipo cuya obra literaria se caracteriza por la ciega confianza en las acciones de su país y el desconocimiento de lo que sucede en el resto del mundo, pues va a ser que sí, que las andanzas del agente de las gafas monstruosas ofrecen una lectura política muy, pero que muy marcada. Porque los videojuegos (y ahí queríamos llegar) también son política. Ellos también están condicionados, de una manera u otra, por esos temas tan lúgubres en los que todo adicto cuerdo evita pensar si no es para escandalizarse entre partida y partida.

Asumido esto, la política interviene en los videojuegos de dos maneras: conformando sus argumentos, como acabamos de explicar, y también como receptor, reaccionando ante la existencia de los videojuegos como realidad objetiva. Esto último sucede cuando, ➲

EXPLORA, EXPANDE, EXPLOTA, EXTERMINA

Las palabras de arriba no forman parte de un un informe de la FAES. Son términos con los que la prensa anglosajona describe a los juegos de estrategia basados en el desarrollo, como *Age of Empires*, *Civilization* o *Masters of Orion*. En ellos la supervivencia del jugador queda condicionada a apropiarse de los recursos y machacar al contrario. Como mecánica de juego no está nada mal, pero se echa de menos alternativas en la que se fomente la cooperación. Imaginemos: ¿Un Roller Coaster Tycoon con cooperativas? ¿Una versión de Los Sims en la que los personajes no necesiten currar ocho horas? En los videojuegos todo debería ser posible, incluso los modos más disparatados de organización económica.


EL PÁNICO NUCLEAR FUE UNA INSPIRACIÓN CONTINUA PARA LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA
PROGRAMAS JAPONESES COMO 1942 DESCRIBÍAN LA II GUERRA MUNDIAL SIN MENCIONAR HIROSHIMA



ALÍSTATE AMERICA'S ARMY ES EL JUEGO OFICIAL DEL EJÉRCITO DE ESTADOS UNIDOS, Y EL QUINTO SHOOTER ON-LINE MÁS JUGADO DEL MUNDO_

por ejemplo, que jugar a ***Manhunt 2*** convertirá a tus hijos en zombis mutantes.

Love Missile 1980

Cold War *(Guerra fría)* es hoy el nombre de un FPS bastante vulgar, pero en 1972, cuando apareció ***Pong***, primer juego comercial de la historia, era algo que tenía en vilo al mundo. Los países del Este eran el polvorín atómico de la Unión Soviética, y Europa Occidental el de EE UU. Mientras tanto, casi todo el resto del planeta hervía en una masacre de dictaduras y guerras civiles. El mundo había estado a punto de desaparecer unas cuantas veces desde la Crisis de los Misiles de 1962, y el general **Curtis LeMay** (jefazo de las fuerzas aéreas norteamericanas) aconsejaba *«tirar la Bomba en Vietnam y devolver a a esos monos amarillos a la Edad de Piedra»*. Así pues, las primeras palabras que pronunciaron nuestros píxeles del alma nada más coger un poco de soltura fueron *destrucción mútua asegurada.* Sirva de ejemplo ***Missile Command*** (1980), una maravilla en la que debemos manejar un sistema antimisiles para evitar que oleadas de proyectiles atómicos fríen nuestra ciudades. **Putin** y **Bush** debieron jugar con él en su día.

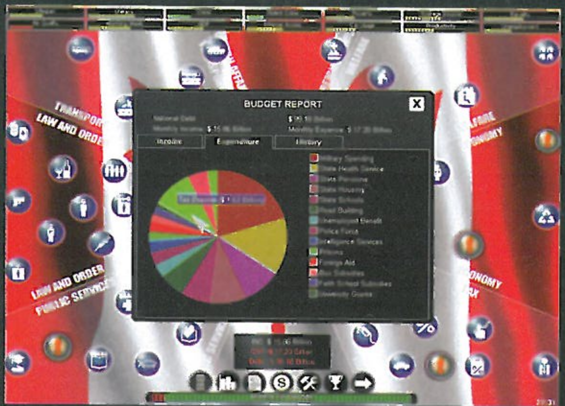
Pero no era sólo la forma lo que imperaba, sino también el fondo. La mayoría de compañías eran norteamericanas y obedecían a los deseos del público que votaba masivamente a **Ronald Reagan** y veía pelis como ***Top Gun***. Los británicos se cebaban en el rival más débil con ***Harrier Attack*** (1984), ambientado en la Guerra de las Malvinas (1982) y que, como señalaba un crítico, *«es una mierda, ética aparte»*. Un joven del bloque comunista podía por entonces dar gracias al fantasma de **Lenin** si conseguía hacerse con un clon del **Spectrum 48k**, así que juegos muy divertidos como ***Raid Over Moscow***, (1985) no tuvieron nunca contrapartidas protagonizadas por héroes del socialismo. ¿Y los japoneses? Pues ellos a lo suyo: a hacer juegos estupendos, como ***Commando*** y ***1942***, ambientados en una Segunda Guerra Mundial en la que ellos no habían apoyado a los nazis, ni bombardeado Pearl Harbour, ni nada...

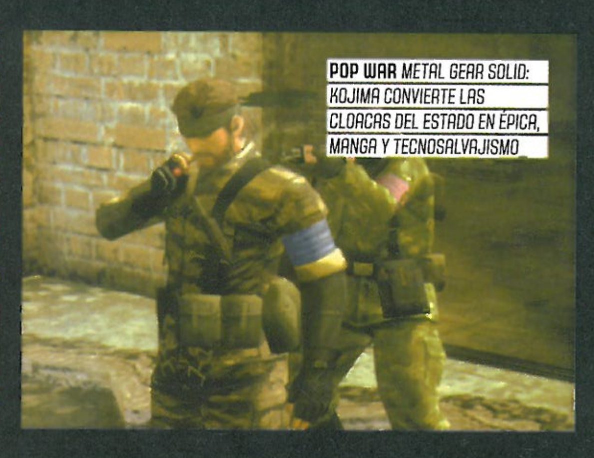
El poder propagandístico de juegos así era nulo: lo decimos con conocimiento de causa. Su poco detallismo y el que sus temas formasen parte del acervo público les volvían inofensivos. *Wargames* como ***Red Storm Rising*** (1988) se tiraban al pozo de la geopolítica, pero su complejidad los dejaba en manos de gente interesada en el tema. Por más que en 1991 la caída del Muro de Berlín dejase a la cultura pop occidental huérfana de su principal villano, el futuro ya se vislumbraba. En España, la compañía **Opera Soft** había lanzado el año anterior un arcade simplón, pero significativo. Se titulaba ***Rescate en el Golfo***, y el jugador interpretaba a un comando destinado en en Irak, país que acababa de invadir Kuwait y entrado en guerra con Estados Unidos. Profético.

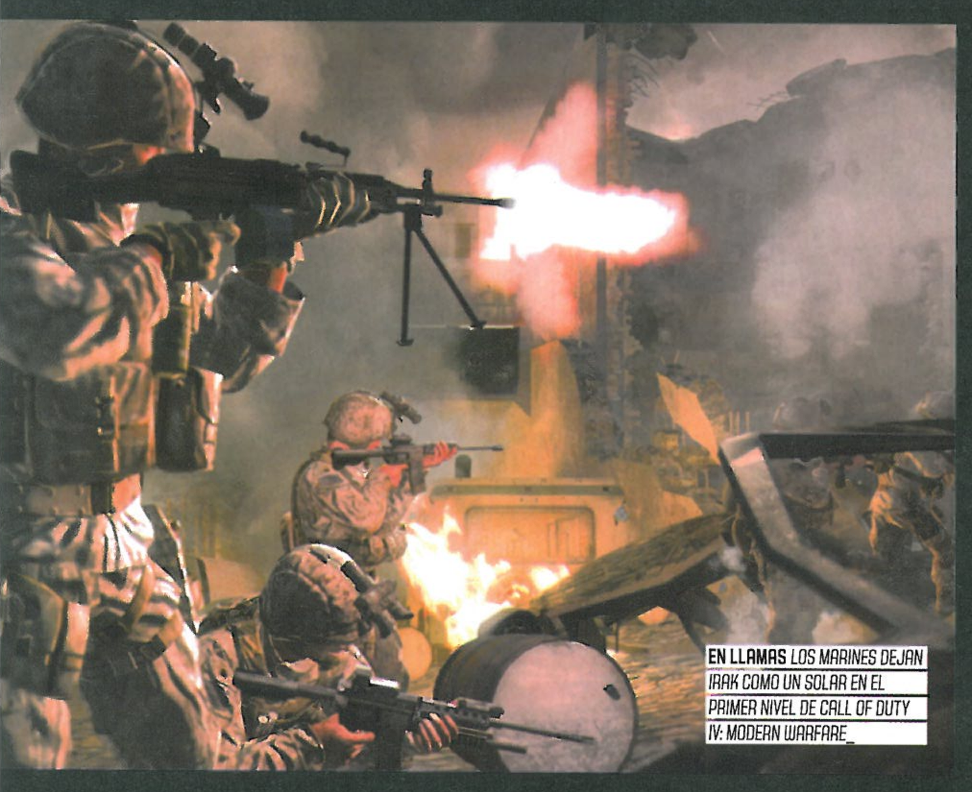
Jugar en tiempos de guerra

Estamos en la **Black Expocon** de St Louis (Missouri), el 18 de agosto de 2007. Un grupo de noventa jóvenes se congrega frente a un *stand* mientras grita las palabras *«la guerra no es un juego»*. ¿Padres de familia indignados con ***Halo 3***? No. Muchos están mutilados o desfigurados, y todos llevan una camiseta con el lema *«Veteranos contra la guerra en Irak»*. Protestan contra el ejército de Estados Unidos, que presenta la última versión del juego gratuito ***America's Army***, un *first-person shooter* multijugador realizado expresamente para promocionar el reclutamiento.


GOBERNAR TRÓPICO (IZQ.) Y DEMOCRACY (DCHA.): LO CORRUPTUS IN EXTREMIS.




POP WAR METAL GEAR SOLID: KOJIMA CONVIERTE LAS CLOACAS DEL ESTADO EN ÉPICA, MANGA Y TECNOSALVAJISMO


EN LLAMAS LOS MARINES DEJAN IRAK COMO UN SOLAR EN EL PRIMER NIVEL DE CALL OF DUTY IV: MODERN WARFARE_

LOS JUEGOS DEL ENEMIGO

Los EE UU no son los únicos que politizan sus videojuegos. Hezbolá, el partido islamista palestino, publicó en mayo de este año *Special Force*, *shooter* donde encarnamos a un guerrillero en lucha contra el el ejército de Israel. Irán, por su parte, lanzó a bombo y platillo un mes más tarde *Special Operation: Rescue the Nuke Scientist* (ver foto), también un FPS. Ambos juegos son bastante toscos, además de obsoletos, y sus historias resultan extremadamente obvias. Aún así dan escalofríos, pero en sus lugares de origen poca gente tiene un ordenador con el que jugarlos (ambos son para PC).



Entre la explotación paródica de ***Rescate en el Golfo*** y la intencionalidad de ***America's Army***, cuya primera versión apareció en 2002, median más de diez años y unos cuantos cambios en la situación política internacional. Cuando **George W. Bush** señaló al llamado Eje del Mal (Corea del Norte, Afganistán e Irán) en 2001, a los diseñadores de *shooters* y *wargames* se les pusieron los dientes largos. Eso sí que eran villanos de verdad, y no los de los años noventa, cuando lo más parecido a un dictador demente que podía encontrarse en un juego eran los Tiranos de ***Resident Evil***. Bueno, sí, estaba la saga ***Metal Gear Solid***, pero las creaciones de **Hideo Kojima** hacen gala de una desmesura de tebeo que les salva de caer en la trampa. En el siglo XXI, el poder mediático de los juegos ha llegado a tal punto que los partidos políticos los lanzan como parte de sus campañas electorales. Las cosas han cambiado, y mucho.

El caso más flagrante que se nos ocurre para demostrarlo es el de la saga ***Mercenaries***, de **Pandemic Studios** y **LucasArts**. Su primera entrega, ***Mercenaries: Playground of Destruction***, encomienda la misión de masacrar al Estado Mayor de Corea del Norte. La segunda, ***Mercenaries II: Word in Flames***, aún no está en el mercado, pero ya ha suscitado una protesta diplomática del gobierno de Venezuela. ¿Adivinas en qué país nos sitúa? Exacto. La misión es acabar con un dictador muy parecido a Hugo Chávez.

CALL OF DUTY IV, AMBIENTADO EN IRAK, HA SIDO ASESORADO POR EL EJÉRCITO DE EE.UU. SIN EMBARGO, NO SE VEN CIVILES MUERTOS POR NINGUNA PARTE

Vale, no es nada alarmante: uno puede jugar a ***Mercenaries II*** sin sentir ganas de irrumpir con un lanzacohetes en el plató de *Aló, presidente*. Sin embargo, a nosotros sí nos alarma el hecho de que la cuarta entrega de ***Call Of Duty***, parte de la cual se desarrolla en Irak, haya contado con el asesoramiento de los marines, o el descaro del que hacen gala los diseñadores de programas como ***Kuma\War*** ambientándolos en conflictos reales, cuyos aspectos más escabrosos quedan miserablemente omitidos de sus desarrollos: no hay víctimas civiles, y el jugador rara vez se ve enfrentado a dilemas morales sobre la forma de combatir al enemigo. Parece que a algunos les interesa convencernos de que la guerra sí es un juego, cuando no lo es en absoluto.

Los del buen rollito

Por supuesto, los juegos de izquierdas o antibélicos existen. Pero, aceptémoslo, no se comen un rosco. La mayoría han sido creados por equipos *amateur*, por lo que se ven confinados al ghetto de los **PC** y el *freeware*. Además, las moralejas de ***September 12th*** (mostrando las consecuencias de la política yanqui de represalias en Oriente Medio) o ***The Antiwar Game***, donde el jugador debe contentar a la vez al ejército y la población civil (cosa totalmente imposible), resultan tan obvias que su efecto es irrelevante. Eso por no hablar de juegos como los desarrollados por la firma española **Border Games**, en los que nuestro personaje es un inmigrante ilegal y cuyo mecanismo se parece mucho al de un ***Grand Theft Auto*** con pateras.

Nosotros nos quedamos con dos juegos de estrategia para **PC**. El primero, ***Democracy*** (2005) nos pone, de forma muy realista, en la piel de un jefe de gobierno. Tras unas horas de juego, uno vende el alma a quien sea por unos escaños más o un incremento presupuestario. El segundo, ***Trópico*** (2001) consiste en gestionar una república sudamericana bandeando

DIE, KIM JONG! LA PRIMERA ENTREGA DE MERCENARIES TRANSCURRE EN COREA DEL NORTE SU SECUELA (ARRIBA) NOS ANIMARÁ A DEJAR CARACAS HECHA CISCO_

SEÑOR KENNEDY, HAY UNA BALA EN SU CRÁNEO

Pese a lo mal que suelen quedar en una pantalla, los verdaderos amos del cotarro, los políticos, han figurado en el reparto de más de un videojuego. El primer caso conocido es el de Kakuei Tanaka (primer ministro japonés, 1972-74), cuya fama de corrupto le granjeó protagonizar un arcade titulado *I'm Sorry* en 1985. El objetivo del juego era acumular lingotes de oro. La ex-primera ministra británica Margaret Thatcher recibió lo suyo en *Spitting Image* (1988), adaptación de los guiñoles satíricos de la BBC, junto a su por entonces homólogo de los USA, Ronald Reagan. Éste último, además, aguardaba para felicitar a quienes llegasen al final de *Operation Wolf* (1987), uno de los primeros *shooters* en primera persona. Sin embargo, el caso más radical es el de *JFK Reloaded* (2004). El juego, presentado por sus programadores como «educativo», recreaba el asesinato de John Fitzgerald Kennedy con el jugador en el papel de su asesino, Lee Harvey Oswald.





los poderes combinados de empresarios, narcotraficantes y superpotencias. Te ríes mucho intentándolo. Conseguirlo es otra historia.

Conoce a tu enemigo

«Cuando juega, el niño se mete en un personaje que mata gente. Y cuando salga de su habitación y esté en la calle, ¿cómo se va a portar?». Así se expresaba la psicóloga **Susan Bartell** el 18 de octubre de este año, en declaraciones a la cadena **Fox TV**. Conocida activista anti-videojuegos, sostuvo que pasar tiempo frente a la consola causa «*anormalidades en la actividad cerebral*» y puede dejarte hecho un vegetal como te descuides.

Bartell no es la única. La secundan personajes como el teniente coronel **David Grossman** y el abogado **Jack Thompson**, ambos norteamericanos y aficionados a demandar a compañías y diseñadores por un quítame allá ese realismo excesivo. En el mismo bando encontramos a otros caballeros del ala conservadora como **Franco Frattini**, comisario europeo de Justicia, Libertad y Seguridad, que calificó en 2006 de «*obscenos y perversos*» a ***GTA San Andreas*** y ***Canis Canem Edit***... La verdadera política de los videojuegos es ésta.

Porque no hay constancia de que ningún grupo político haya protestado jamás por la existencia de ***America's Army***. Ni por el hecho de que la materia prima para fabricar las consolas provenga de países empobrecidos como Liberia, o de que las máquinas sean manufacturadas por mano de obra barata y maltratada. Mientras los juegos sigan nutriéndose de tópicos y abrazando la violencia como única realidad, los bienpensantes seguirán demonizándolos, ignorantes ambos bandos de que tras ellos se oculta un solo *final boss*. Su meta: que todo siga como está. Y ese es un juego del que no deberíamos mantenernos al margen.



GTA LAVAPIÉS BORDER GAMES, DE MADRID, SU PROYECTO DEL MISMO NOMBRE ESTÁ PROTAGONIZADO POR UN INMIGRANTE QUE SOBREVIVE EN MADRID.


12+
www.pegi.info
METROID™
PRIME 3
CORRUPTION
Nintendo®
© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
Apunta. Acaba
con la corrupción.
Wii
METROID
PRIME 3
CORRUPTION
12+
Quítate la máscara y afronta tus miedos en el asombroso final de la primera trilogía de Metroid para Wii. Experimenta un nuevo nivel de control con el Mando y el Nunchaco de Wii, y sumérgete en una aventura épica en la que el único modo de frenar la corrupción es encargarse de ella.
Wii
move you
www.wii.com



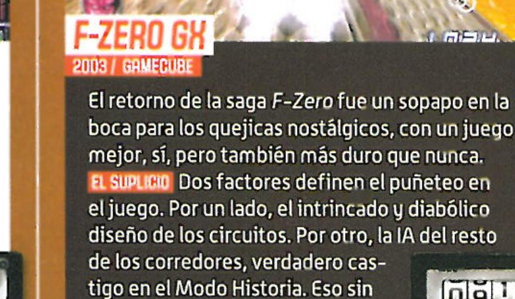
TURRICAN

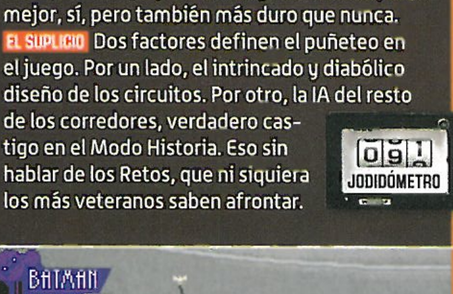
1990 / C64

Pionero de los *shooters* futuristas, *Turrican* es un favorito de los jugadores talluditos, que en su senilidad olvidan el infierno que era este juego.

EL SUPLICIO La inolvidable música de Chris Hülsbeck era un dulce bálsamo en los inmensos niveles de este *shooter*. Sólo podías avanzar, avanzar y avanzar hacia una muerte inevitable. Le siguieron múltiples secuelas, incluida la adaptación de *Soldado Universal*.

0 9 6 JODIDÓMETRO





F-ZERO GX

2003 / GAMECUBE

El retorno de la saga *F-Zero* fue un sopapo en la boca para los quejicas nostálgicos, con un juego mejor, sí, pero también más duro que nunca.

EL SUPLICIO Dos factores definen el puñeteo en el juego. Por un lado, el intrincado y diabólico diseño de los circuitos. Por otro, la IA del resto de los corredores, verdadero castigo en el Modo Historia. Eso sin hablar de los Retos, que ni siquiera los más veteranos saben afrontar.

0 9 1 JODIDÓMETRO



NINJA GAIDEN BLACK

2005 / XBOX

Team Ninja cogió un juego difícil y lo hizo *über*-chungo, en esta revisión del mejor *beat'em up*, hasta el momento, de esta década.

EL SUPLICIO **Itakagi** no tiene a los jugadores en mucha estima. «Nenazas», les llama, incluso «Perros» si optan por la dificultad Fácil. A los valientes les recompensa con retos a la altura del *Ninja Gaiden* original, con pruebas adicionales y enemigos demasiado inteligentes.





THE BATMAN ADVENTURES

1994 / SUPERNES/MEGADRIVE

El Señor de la Noche vivió una nueva época de esplendor gracias a su serie de animación, con sendas adaptaciones a las consolas de 16 bits.

EL SUPLICIO Bajo este epígrafe se engloban dos juegos distintos pero unidos por su dificultad. La versión de **Super Nintendo** era una aventura de riesgo creciente a imposible, mientras que en **MegaDrive** se nos dió un shooter, menos vistoso pero más duro si cabe.

0 9 2 JODIDÓMETRO



MDK 2

2000 / DREAMCAST

Antes de que **Dave Perry** fuese castrado por los **Wachowski**, este jirafesco desarrollador nos regaló una maravilla de humor/odio.

EL SUPLICIO De entrada, *MDK* se pitorrea de **H.R. Giger**, lo que le hace simpático. La secuela del exitazo creado por **Shiny Entertainment** sigue las desventuras de Kurt, un conserje con un cañón en la cabeza. Se mantuvo intacto el cachondeo de la primera entrega, pero la dificultad se disparó. Un científico loco y un perro antropomórfico eran otros personajes jugables, pero Kurt partía el bacalao contra alienígenas de puntería imposible, trampas con mala idea y el clásico *«crees que la plataforma está aquí pero en realidad la hemos alejado un poquito»*.





MORTAL KOMBAT

1992 / ARCADE

Midway dinamitó los arcades de lucha con este sangriento refrito de películas orientales y espíritu ochentero. Toda una tragaperras.

EL SUPLICIO Frente a los *sprites* de *Street Fighter*, los luchadores digitalizados de *Mortal Kombat* imponían, tan tochos ellos. Y con razón, ya que la recreativa ni perdona ni olvida. Los ingenuos que, tras sudar sangre, llegaban a Goro, pronto comprendían la futilidad de la vida.





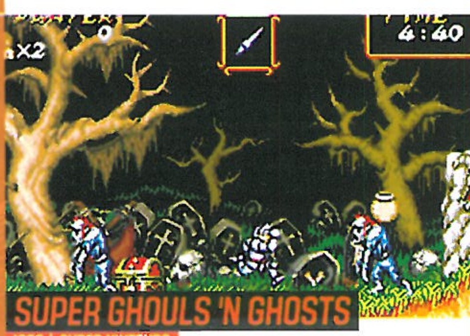
TERMINATOR

1992 / MEGADRIVE

Fiel adaptación de la película original, *Terminator* nos ponía en la temblorosa piel de Kyle **Reese** en un *shooter* cumplidor.

EL SUPLICIO Terminator no tiene nada que hacer contra sus secuelas, en las que por fin manejamos al T-1000. Pero esa es la magia de este cartucho, la de controlar a un humano canijillo para derrotar a un *cyborg*. Le siguió una estupenda versión para el malogrado Mega CD.

0 9 1 JODIDÓMETRO



SUPER GHOULS 'N GHOSTS

1992 / SUPER NINTENDO

La entrega emblemática de la saga es un reto al valor y a la paciencia, con escasísimos *checkpoints* y sobreabundancia de enemigos.

EL SUPLICIO «*¿Pero qué coj&%nes me estás contando?*», grita el frustrado jugador. Este Suplicio de Tántalo obliga a comenzar el nivel desde el principio si Sir Arthur, incapaz de controlar su salto, cae sobre trampas o enemigos. Y si llega al Jefe Final... que Dios le asista.




CUANDO
EL JUEGO
SE RIE
DEL JUGADO
LOS 30 JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA
PICOR DE OJOS. TACOS QUE SONROJARÍAN UN ESTIBADOR. MANDOS ESTAMPADOS CONTRA LA PARED. CARTUCHOS ARROJADOS POR LA VENTANA. ESTOS Y OTROS MUCHOS SON LOS ELEMENTOS DE LAS SITUACIONES MÁS SOCORRIDAS Y HUMILLANTES QUE CONLLEVAN LOS JUEGOS IMPOSIBLES, ESOS QUE NOS CONVIERTEN EN SERVILES MASOQUISTAS. _BEN REILLY
.revistaxtreme.com



KID ICARUS
1987 / NES

Del mismísimo Hades surgió esta mezcla de plataformas y *shooter*, un juego diabólico que vuelve a segar almas gracias a la Virtual Console.
EL SUPLICIO Pero qué mala es la nostalgia. Cualquier retro-fan os dirá que ***Kid Icarus*** es un incunable, una joya. Sospechad de ese tipo, porque este cartucho ofrecía enemigos ilimitados , saltos dudosos y flechas muy, muy lentas. Tan divertido como comer cristales.





MR DRILLER
1999 / DREAMCAST

La actualización del clásico *Dig Dug* es más propia de los ochenta. Detrás de su candor y colorines se esconde un *puzzle* siete-machos.
EL SUPLICIO Este simpático arcade usa el gancho habitual de los *puzzles* legendarios. Primero, deja que el jugador se confíe, para después proponerle pequeños retos y luego... ¡zas, en toda la cara! Superar los retos de excavación sin coger *power-ups*: la clave de la hombría.

091
JODIDÓMETRO



CONTRA
1987 / ARCADE

Mad Dog y Scorpion son dos tipos duros, pero ni siquiera por esas pueden llegar al final de la aventura sin recurrir a las trampas.
EL SUPLICIO Si existe un elemento en los juegos de acción, capaz de fomentar los juramentos más horribles en el jugador, es sin duda la muerte de un disparo. Un toquecito bastaba para que nos eliminasen en *Contra*. Poco importaba que tuviéramos munición ilimitada o que disparásemos incluso saltando. La versión arcade fue, junto con *Gradius*, la que hizo popular el Código Konami, una secuencia de movimientos que daba treinta vidas al jugador. Pues ni por esas era del todo posible salir con bien de esta escabechina.

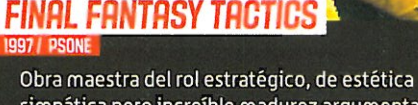
096
JODIDÓMETRO



FINAL FANTASY X INTERNATIONAL
2002 / PLAYSTATION 2

La versión europea de *Final Fantasy X* incluía a los terribles Eones Oscuros, así como a un jefe final de nombre evidente: Penitencia.
EL SUPLICIO Desde *Final Fantasy VII*, **Square** ha lanzado versiones de los juegos con añadidos, como nuevas misiones o enemigos. En este caso, derrotar a los Eones Oscuros o a Penitencia, capaces de eliminar al grupo con una tos. Un reto alternativo que muy pocos afrontaron.





FINAL FANTASY TACTICS
1997 / PSONE

Obra maestra del rol estratégico, de estética simpática pero increíble madurez argumental. Esto es pensamiento constructivo.
EL SUPLICIO El mensaje implícito de *Tactics* viene a ser «niño, deja de coger estrellitas, que ahora van a jugar los mayores». Los combates estratégicos se ganan ese título gracias a la afilada inteligencia de los enemigos. Sudar sangre y pensar son sinónimos gracias a esta joya.





MISCHIEF MAKERS
1998 / NINTENDO 64

Treasure, la mente maestra tras *Gunstar Heroes*, creó para **Nintendo 64** un plataformas 2D de diseño perfecto y retos para titanes.
EL SUPLICIO Bailar sobre misiles, robar a los enemigos, hacer recetas de cocina... todo son méritos en este cartucho, incluso su desarrollo. Para ver el final en su totalidad es preciso tener las gemas de los jefazos, obtenibles sólo si les derrotamos sin sufrir un-solo-golpe.





BATTLETOADS
1991 / NES

En ese sindiós que fueron los noventa, una franquicia plagia a ciertas tortugas en un *beat'em-up* que muy pocos han logrado completar.
EL SUPLICIO Del esquema de *Double Dragon* y el plagio a las Tortugas Ninja nació este cartucho, un variado juego de mamporros con niveles en moto o lucha al borde de un precipicio. En esta versión (olvidad las secuelas) eran precisos reflejos sobrehumanos para llegar al final.





R-TYPE
1997 / ARCADE

Jefazos que ocupan media pantalla y una nave de maniobrabilidad limitada: así es como se forjan los verdaderos valientes.
EL SUPLICIO La recreativa de ***R-Type*** es la sublimación del concepto *«es un matamarcianos, me matarán a la primera»*. Era necesario aprender los patrones de ataque de los enemigos, el diseño de los escenarios y hasta el tiempo que tardaba en cargarse el arma. Dios santo.





SOLOMON'S KEY
1987 / NES

Monstruos infinitos, límite de tiempo, un héroe debilucho, escenarios intrincados... ¿todo por una llave? ¿Pero qué se fumaban en los 80?

EL SUPLICIO Parece como si los pioneros, en un ejercicio de presencia, supieran que estaban haciendo historia y dejasen su sello. ***Solomon's Key*** es quizás el juego más difícil jamás creado, tan terrible que engaña al jugador para que sea su propio peor enemigo.





ALIEN STORM
1991 / ARCADE

Contra los alienígenas, tentetieso y rayo láser. Una recreativa funde pagas, vilipendiada por su escaso tirón comercial.

EL SUPLICIO Arcade de *scroll* lateral de inicios de la época dorada de **Sega**. ***Alien Storm*** vio diluida su dificultad con las conversiones a consola, pero la recreativa original, con su jefe de tres transformaciones y las fases a la carrera, hacía parecer a **Golden Axe** un paseo por el parque.





NINJA GAIDEN
1991 / NES

Los ninjas se modernizan y llevan mochilas cohete, de acuerdo, pero eso no los hace menos peligrosos en este hito jueguil.

EL SUPLICIO En **Tecmo** quisieron dejar claro desde el principio que no se andaban con chiquitas. Puede que tomasen prestadas un par de ideas de *Castlevania*, de acuerdo, pero suya es la mala leche que impregna este juego, verdadera escuela de jugadores *hardcore*.





IKARUGA
2001 / DREAMCAST

La secuela no oficial a *Radiant Silvergun 2* es objeto de culto, un matamarcianos de *scroll* vertical de los magistrales Treasure.

EL SUPLICIO Basado en una recreativa, ***Ikaruga*** combinó el género espacial con un toque de lucha y algo de estrategia, todo basado en el blanco y negro de nuestra nave y del enemigo. Una ajustadísima curva de dificultad hace que el Modo Difícil sea carne de leyenda.



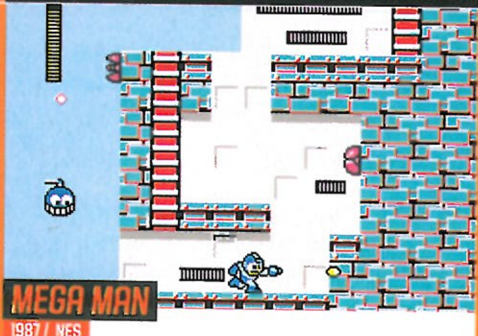
SHINOBI
2004 / PLAYSTATION 2

El estreno de *Shinobi* en las 3D tuvo una tibia acogida, pese a ser más fiel al original de lo que parece.

EL SUPLICIO ***Shinobi*** en PS2 trae de entrada un nivel de dificultad tan elevado como el arcade original, pero añade sus propios toques maquiavélicos. La espada de Hotsuma se alimenta de su vida, lo que exige liquidar enemigos de forma contínua. Con el tiempo en nuestra contra, hay que tener pulso de cirujano a la hora de saltar y superar plataformas... sobre todo si se tiene en cuenta que no existen *checkpoints*, de modo que un paso en falso supone perder una valiosa vida y empezar de nuevo el nivel.

094
JODIDÓMETRO





MEGA MAN
1987 / NES

Hoy día los juegos de Mega Man tienen reputación de difíciles, pero al lado del original son aptos para todas las edades.

EL SUPLICIO Veinte años después, ***Mega Man*** sigue sin saber agacharse en sus aventuras. Pero oiga señora, es que en el cartucho original no te podías deslizar ni cargar el cañón, mucho menos salvar partida. Y para más inri, era necesario derrotar a cada jefazo dos veces.

095
JODIDÓMETRO



ARCHER MCLEAN'S MERCURY
2005 / PSP

Una dificultad disparada hizo que muchos obviasen este elaborado *puzzle*, falto de carisma pero recio en su desarrollo.

EL SUPLICIO El acierto que supuso lanzar un juego original y exclusivo de **PSP** en su primer año se vió diluido al tratarse de un *puzzle* tan tenso. Este sucesor de *Marble Madness* exige equilibrio y estrategia para mover el mercurio o cambiarlo de color. Demasiado para el *casual*.



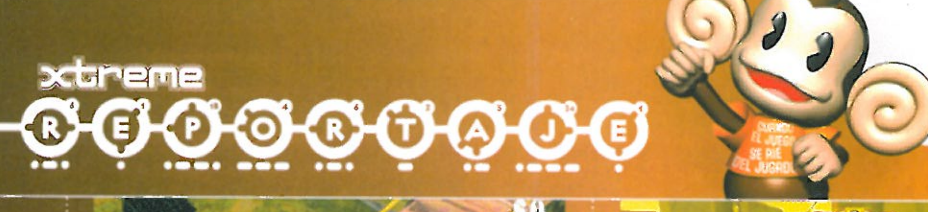


GRADIUS V
2004 / PLAYSTATION 2

La emblemática saga de **Konami** hizo creer en su aparición en **PS2** que la dificultad loca era cosa de otras décadas. Grave error.

EL SUPLICIO **Treasure** vuelve a acaparar el reportaje, esta vez con el estreno en **PS2** de la saga *Gradius*. Estos programadores engañaron con gráficos bonitos y reduciendo la zona frágil de la nave, pero era una tapadera para el verdadero reto: llegar intacto al final de fase.

092
JODIDÓMETRO





BLAST CORPS

1997 / NINTENDO 64

Despejar el camino a un vehículo: un concepto hoy día habitual, pero demasiado inusual para los noventa. Inusual y chungo de narices.

EL SUPLICIO Surgido en esa época convulsa en la que nació **Nintendo 64**, *Blast Corps* es una rareza. No es bonito, pero resulta atractivo. Su control es raro pero gusta. Y lo mejor: medallas de platino ocultas, tan ocultas que obtenerlas todas puede llevar varios años.

093 JODIDÓMETRO





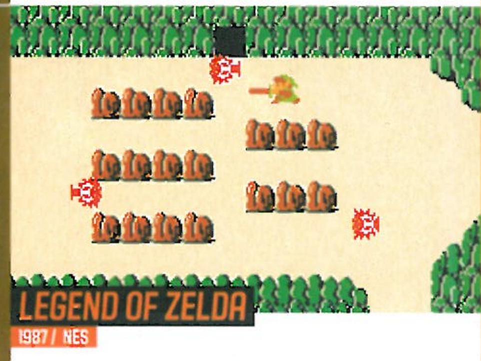
SUPER MONKEY BALL

2002 / GAMECUBE

¿Cuán chungo puede ser un juego como este plataformas de **Sega**, en el que el nivel de dificultad Maestro es imposible de superar?

EL SUPLICIO El realismo como elemento jugable: la bola del juego se mueve de forma totalmente creíble, tal vez demasiado. ***Super Monkey Ball*** no engaña al jugador, sus pifias son responsabilidad de sus manazas, nada más. Si esto le conduce a la paranoia, se siente.

094 JODIDÓMETRO



LEGEND OF ZELDA

1987 / NES

La madre de todas las aventuras es una obra que contiene todas las claves del género: secretos, pruebas ocultas y dificultad exorbitada.

EL SUPLICIO *Legend of Zelda* contiene una segunda búsqueda que supone un doble desafío. No sólo tiene mazmorras más complejas y enemigos de mayor peligro, sino que encontrar dichos escenarios exige una búsqueda meticulosa. **Miyamoto** era así.

091 JODIDÓMETRO



DEFENDER

1980 / ARCADE

Desde las catacumbas del pixel llega una ominosa advertencia: «*No oses despertar a los Primeros, pues han de ser tu condenación*».

EL SUPLICIO El jugador cínico puede pensar que en los albores de los videojuegos la escasez de medios técnicos se suplía con mala baba. Algo de eso hay, pues uno de los méritos de Defender es sentar las bases del matamarcianos desalmado y la sobreabundancia de enemigos.



095 JODIDÓMETRO

DEVIL MAY CRY 3

1995 / PLAYSTATION 2

La precuela de las aventuras de Dante eliminó el mal sabor de boca de la segunda entrega, con un juego tan duro y arrogante como sus protagonistas.

EL SUPLICIO Con enemigos recalcitrantes y jefes de vida casi infinita, aquí no es el Diablo el que llora, sino el jugador. ***Devil May Cry 3*** deja que te creas al mando unos dos minutos, para luego ponerte contra las cuerdas. Si estás a la altura del reto, bien por ti. Si no, mejor te dedicas al *Singstar*.

094 JODIDÓMETRO



WIZARDS AND WARRIORS 2

1991 / NES

Como un último estertor, **NES** acogió la secuela de esta aventura en la que los cuatro elementos forman las fases del juego.

EL SUPLICIO Fue la mejor entrega de las tres que forman la saga, que mezclaba las plataformas más ajustadas con los esquemas de los nuevos *shooters*, así como elementos de rol duro que empujaban a reservar el mejor armamento contra los invencibles jefes finales.



096 JODIDÓMETRO



Y LOS DIEZ JUEGOS MAS CHORRAS

Una pequeña lista con los títulos de menor dificultad que hayamos conocido.

HOUSE OF THE DEAD 3

2003 / XBOX

Otro clavo en el ataud de **Sega**, que creó la entrega más impactante de la saga pero olvidó subir la dificultad por encima de 1.

ZELDA WIND WAKER

2003 / GAMECUBE

Justo cuando en **Nintendo** se dieron cuenta de la facilidad de *Wind Waker*, decidieron incluir la infame búsqueda marítima del Triforce. Todo un reto, sí señor...

FABLE

2004 / XBOX

¿**Molyneux** se dedica a la contemplación asceta o a programar juegos? *Fable*: ¿joya creativista o timo velado?

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

2004 / GAMECUBE

Todo salió mal en esta conversión, con el remate final de reducir al mínimo la dificultad del clásico original.

LEGO STAR WARS

2004 / PLAYSTATION 2

Por mucho humor que le eche a la licencia de Lucas, tener vidas infinitas nunca ha sido sinónimo de reto en un juego.

STARFOX 64

1997 / NINTENDO 64

A veces la nostalgia juega malas pasadas. Era muy bonito, vale, pero más simple que mascar pan. Un paseito espacial.

GTA SAN ANDREAS

2005 / PLAYSTATION 2

Vale, es una maravilla, pero ¿alguna vez habéis tenido que repetir una misión porque os matasen? ¿De veras?

HARVEST MOON

1996 / SUPER NES

Simple y llanamente: un simulador de granjero. Plantas cosas (verduras, árboles, hijos) y esperas que crezcan. Hala.

NEO CONTRA

2005 / PLAYSTATION 2

Tras *Shattered Soldier*, **Konami** se bajó los pantalones y trajo a **PS2** la peor entrega de la saga, tan fácil como corta de duración.

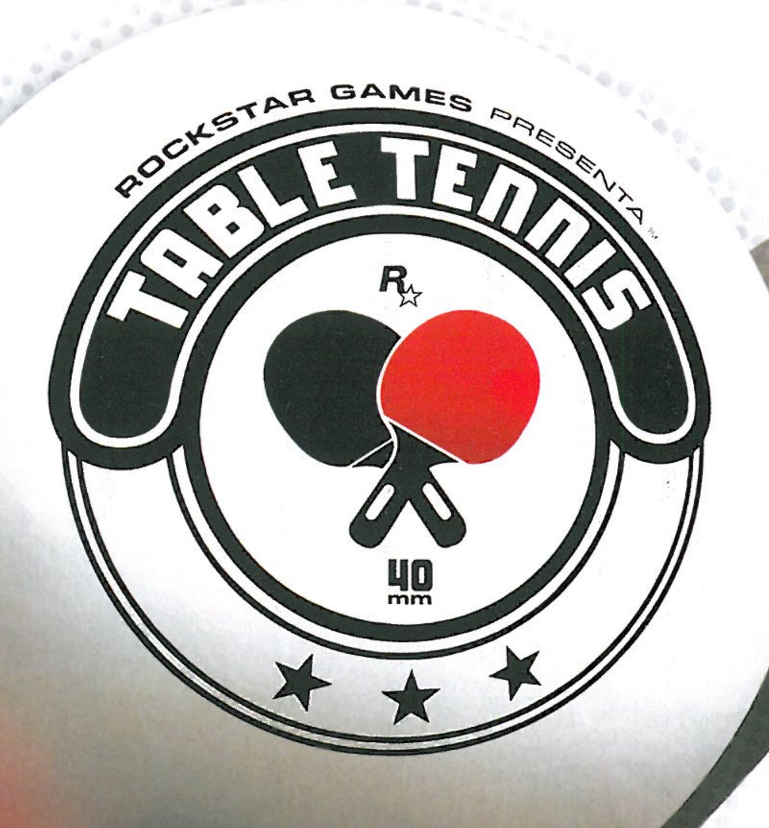
KIRBY'S DREAM LAND

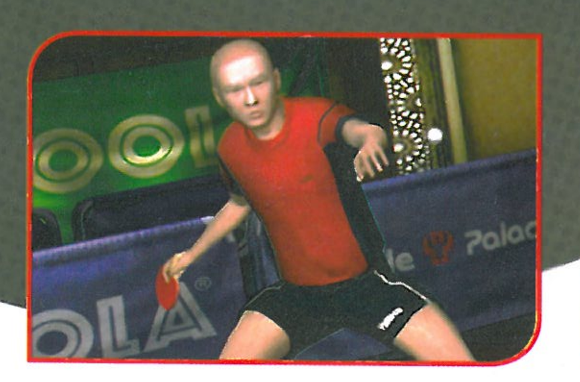
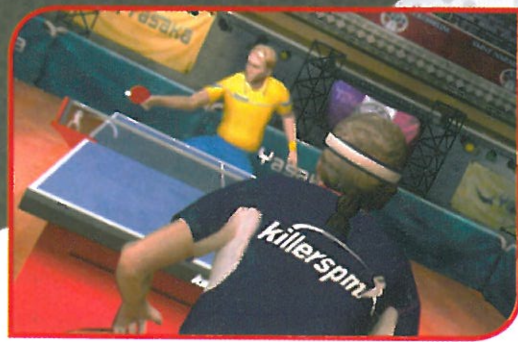
1991 / GAMEBOY

La primera entrega de esta rechoncha e inexplicable franquicia de **Nintendo** sentó las bases del plataformas narcoléptico.

"UNA AUTÉNTICA DELICIA JUGABLE".
-MERISTATION.COM

"TABLE TENNIS SUPONE TODO UN TRIUNFO EN LA JUGABILIDAD [...]".
-YAHOO! JUEGOS





YA A LA VENTA PARA Wii™

P.V.P. Recomendado: €39.99

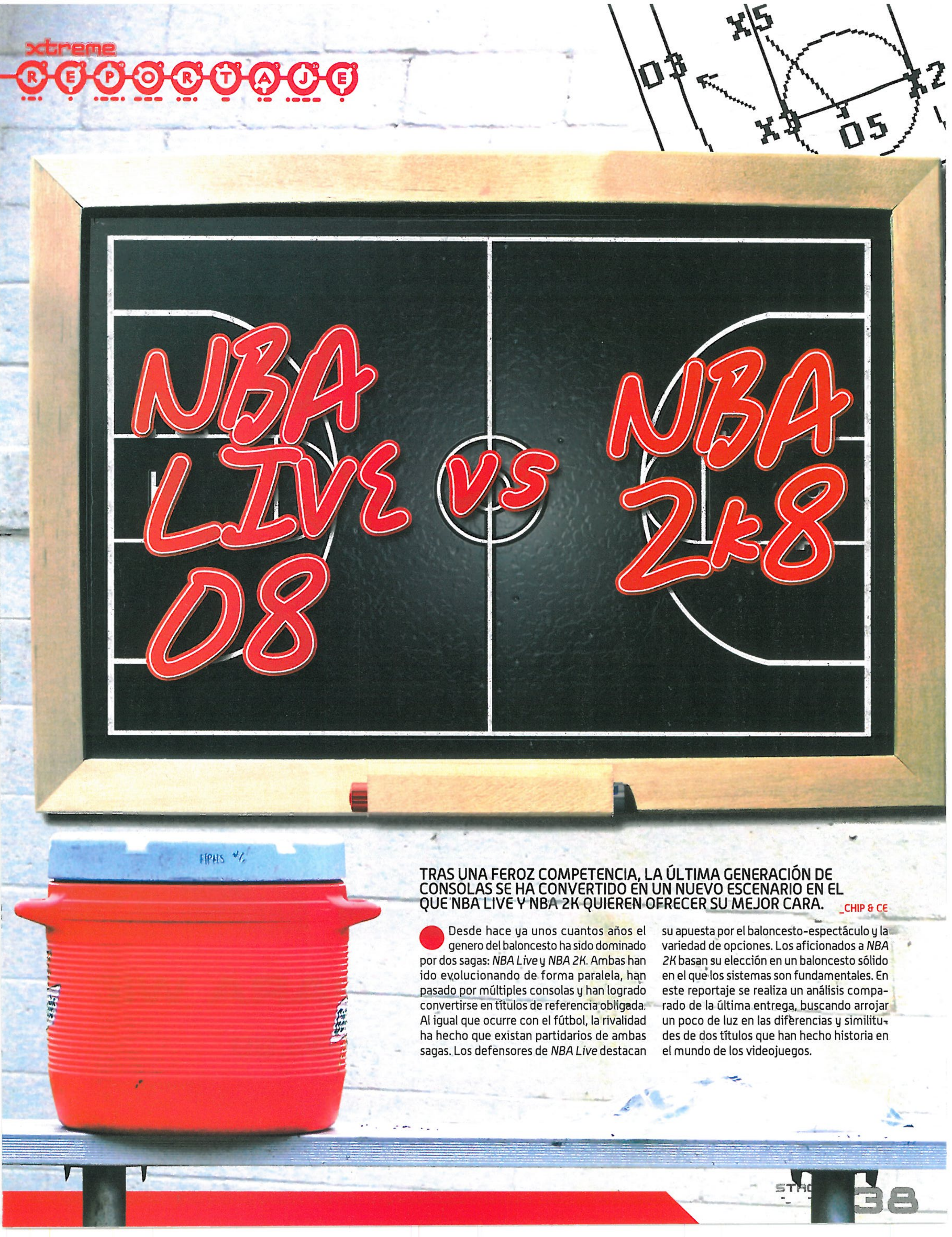

WWW.YAHOO.TABLE-TENNIS.ES











NBA LIVE 08 VS NBA 2K8

TRAS UNA FEROZ COMPETENCIA, LA ÚLTIMA GENERACIÓN DE CONSOLAS SE HA CONVERTIDO EN UN NUEVO ESCENARIO EN EL QUE NBA LIVE Y NBA 2K QUIEREN OFRECER SU MEJOR CARA. _CHIP & CE

Desde hace ya unos cuantos años el genero del baloncesto ha sido dominado por dos sagas: *NBA Live* y *NBA 2K*. Ambas han ido evolucionando de forma paralela, han pasado por múltiples consolas y han logrado convertirse en títulos de referencia obligada. Al igual que ocurre con el fútbol, la rivalidad ha hecho que existan partidarios de ambas sagas. Los defensores de *NBA Live* destacan su apuesta por el baloncesto-espectáculo y la variedad de opciones. Los aficionados a *NBA 2K* basan su elección en un baloncesto sólido en el que los sistemas son fundamentales. En este reportaje se realiza un análisis comparado de la última entrega, buscando arrojar un poco de luz en las diferencias y similitudes de dos títulos que han hecho historia en el mundo de los videojuegos.



Un poco de historia

Desde que apareció *Basketball*, para **Atari 2600**, los videojuegos de baloncesto han tenido una impresionante evolución. Por lo que respecta al mundo de las consolas, la revolución se produjo con la llegada de **Super-Nintendo** y **Megadrive**. EA empezó con su saga dedicada al baloncesto en esa época, con *Jordan Vs. Bird* y una serie de programas que incluían en su título a los finalistas de la NBA de cada temporada.

Aunque todos ellos pueden considerarse antecedentes de *NBA Live*. La primera vez que apareció este título fue en 1995: en ese momento sus competidores eran *NBA Action* y *Give'n go*. El relevo generacional supuso un importante salto de calidad, al que la saga *NBA Live* respondió con nuevas entregas para **Nintendo 64** y la primera **PlayStation**. Mientras tanto, la llegada de **Dreamcast** hizo que aparecieran una serie de juegos exclusivos entre los que se encontraba el primer *NBA 2K*. Hasta entonces, las dos sagas discurrían por caminos paralelos pero sin llegar a competir en una misma consola. La aparición de **PS2** supuso un nuevo reto al permitir compararlas en igualdad de condiciones.

NBA 2K NACIÓ EN EXCLUSIVA PARA DREAMCAST_

EL DREAM TEAM DE 1992 FUE EL PIONERO EN SELECCIONES_

LA VERSION DEL 95 PARA MD APARECIO COMO NBA LIVE_

SOLO INCLUIA PARTIDOS UNO CONTRA UNO_

Gráficos

En el apartado gráfico, la calidad de ambos es impresionante. La experiencia lograda con las versiones de la temporada anterior (la de *NBA Live* para **PS3** no llegó a España) ha permitido una rápida adaptación. Las animaciones son muy completas, los detalles en los elementos que forman el entorno de los partidos y la fluidez en los desplazamientos hacen que el baloncesto alcance una nueva dimensión. En cuanto al aspecto físico de los jugadores, ambos programas van parejos, destacando el parecido de los jugadores de la NBA. En cuanto a los integrantes de las selecciones FIBA en **NBA Live**, hay un poco de todo, aunque las cualidades técnicas son similares a las de los jugadores reales. Entre los más logrados podemos citar a **Papaloukas** y entre los que peor salen parados nos encontramos a **Pepu Hernández**.

NBA LIVE 08

NBA 2K8

NBA LIVE 08

NBA LIVE 08

NBA 2K8

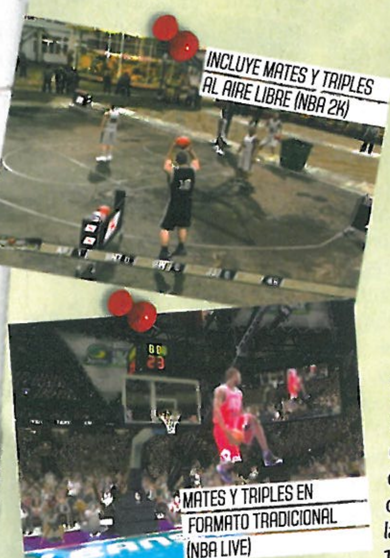
Equipos y jugadores

No hay duda de que la gran protagonista de ambas sagas ha sido y es la NBA. Sin embargo, en esta ocasión **NBA Live** amplía el abanico de equipos a las selecciones FIBA, en lo que supone la mayor apertura de la historia. Tan sólo encontramos dos antecedentes: el primero es la presencia de selecciones nacionales en la entrega que **EA** dedico al Dream Team con motivo de las olimpiadas de 1992 (*Team USA Basketball*), aunque en esa ocasión los nombres de los jugadores eran fruto de la imaginación de los programadores. La segunda, en *NBA Live 2004*, cuando se incluyó a una sola selección, la española, esta vez con jugadores reales.

En *NBA Live 08* podemos contar con 8 selecciones nacionales, todas ellas con jugadores reales, y además con una competición específica que se disputa a modo de eliminatoria. Esta circunstancia también es importante, ya que hasta la fecha únicamente podían disputarse partidos amistosos. En este aspecto la superioridad del programa de **EA** es muy clara, aunque **NBA 2k8** aporta una mayor actualización de plantillas y la presencia de estrellas de otros tiempos, que en esta ocasión no aparecen en las versiones de *NBA Live* para **360** y **PS3**. Con respecto a la actualización, la prueba más palpable es que sólo en **NBA 2k8** aparece Navarro en las filas de Memphis.

EN NBA 2K SI APARECEN ESTRELLAS DEL PASADO (MAGIC)

LAS PLANTILLAS ESTÁN BASADAS EN JAPÓN 2006


INCLUYE MATES Y TRIPLES AL AIRE LIBRE (NBA 2K)

MATES Y TRIPLES EN FORMATO TRADICIONAL (NBA LIVE)

Modos de Juego

En el apartado de los Modos de juego, las cosas también se han igualado mucho. La NBA y la posibilidad de gestionar plantillas a lo largo de varias temporadas se incluyó en las dos sagas desde hace mucho tiempo. Las diferencias en opciones venían marcadas por la inclusión en ***NBA Live*** del fin de semana de las estrellas, en el que destacaban los concursos de triples y mates.

Sin embargo, este año también han sido incluidos en ***NBA 2k8*** dentro del Modo NBA Blacktop, junto con otros minijuegos en los que la peculiaridad es que se disputan en escenarios al aire libre. Por otro lado, el programa de **Visual Concepts** incluía un Modo Historia (denominado 24/7), que este año ha de-saparecido. Ambos programas cuentan con las competiciones *on-line*, destacando la versión de **PS3** de ***NBA 2k8*** que permite hasta 10 jugadores simultáneos. La entrega de **Xbox 360** incluye 8 jugadores y las dos de ***NBA Live*** solo 4.


EL COLOR DE LA PISTA MARCA EL PORCENTAJE (NBA LIVE)

EN AMBOS JUEGOS EL SIAXIS SE USA EN LOS TIROS LIBRES

Jugabilidad

La jugabilidad es el argumento que tradicionalmente han esgrimido los defensores de la saga *2K*. El citado programa se ha caracterizado por un control intuitivo, en el que el pad analógico derecho juega un papel fundamental, pero a la vez en la necesidad de profundizar en el juego mediante estrategias y jugadas predefinidas. Por su parte, la saga *NBA Live* se ha caracterizado por poner el acento en el espectáculo, y últimamente por dar un valor adicional a las grandes estrellas mediante una serie de tipologías (tirador, experto en machaques, taponador...). En la entrega de este año, ***NBA 2K*** sigue profundizando en la misma línea, mientras que parece que ***NBA Live*** busca acercarse a su competidor. Prueba de ello es la desaparición de las tipologías o las nuevas utilidades del pad derecho para realizar fintas y amagos. Además, parece que las dos compañías se han puesto de acuerdo en elementos como utilizar el Sixaxis en los tiros libres y la indicación de las zonas en las que cada jugador tiene mejores porcentajes. En este aspecto, ***NBA Live*** divide la cancha en zonas de colores, mientras que ***NBA 2K*** utiliza unas barras de energía.

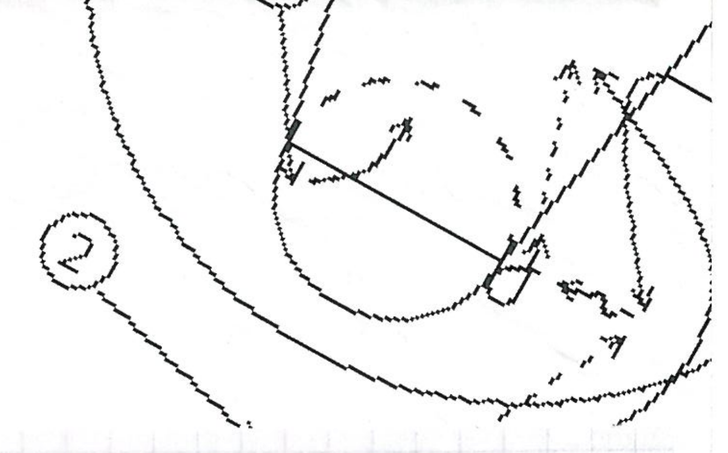
Versiones para PS2

La versión para **PS2** de ***NBA 2k8*** sigue la línea de las de **Xbox 360** y **PS3** tanto en el sistema de control como en las opciones. Si te gustó la anterior entrega, ésta no te defraudará. Sin embargo, la de ***NBA Live*** presenta algunas diferencias. Por un lado, la configuración de los controles no es idéntica, aunque se incluyen las zonas calientes y las nuevas utilidades del pad derecho. En cuanto a las opciones, incorpora a las 8 selecciones nacionales y los mismos Modos de juego.

A diferencia de lo que ocurre en las versiones de ***NBA Live 08*** para **360** y **PS3**, sí incluye a las estrellas de otras décadas. Si tenemos en cuenta la evolución con respecto a las últimas entregas para **PS2**, ***NBA 2k*** mantiene la misma línea, profundizando en la inteligencia artificial y apostando por un juego profundo. Mientras tanto, ***NBA Live*** deja a un lado las tipologías que habían marcado las versiones de 2006 y 2007. Sin duda, la entrega de ***NBA 2K*** es superior


LA VERSIÓN DE NBA 2K MANTIENE SU LÍNEA

NBA LIVE INCLUYE LAS SELECCIONES FIBA



CONCLUYENDO

Parece que los programadores de ambas sagas se están haciendo un marcaje individual en toda la cancha. En esta versión se igualan las opciones y hasta se acerca la concepción del juego. ***NBA Live*** cuenta con el tirón de las selecciones FIBA, mientras que ***NBA 2K*** sigue teniendo en la solidez de su juego su aspecto más destacado.

	GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
	8,4	9,0	8,3	8,6	8,4
	8,4	8,6	8,5	8,4	8,5





HAZE

_STAN BY

EN UN RINCÓN, MANTEL GLOBAL INDUSTRIES, UNA CORPORACIÓN MILITAR PRIVADA. EN EL OTRO, THE PROMISE HAND, UN GRUPO REBELDE DE ALGÚN PAÍS SUDAMERICANO. EN EL CENTRO, DANDO TUMBOS, EL JUGADOR.

FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

HAZE

PS3

_GÉNERO PLATO COMBINADO DE ACCIÓN EN 1ª PERSONA
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR FREE RADICAL DESIGN
_JUGADORES 1-24
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SÍ
_WEB WWW.HAZEGAME.COM



¡FLIPAAAAAA! EL MOMENTO DEL SUBIDÓN. EN TODOS LOS SENTIDOS_





El mundo ha cambiado notablemente a mediados del siglo XXI. Cumpliendo con los peores presagios de la ciencia-ficción más pesimista (escrita y jugable), las grandes corporaciones se han hecho con el control absoluto de la Sociedad. Hasta el punto de que los gobiernos han cedido a éstas el control de sus ejércitos. O, mejor dicho, han desmantelado sus estructuras tradicionales en favor de ejércitos privados. Adiós, ONU. Hola, Mantel Global Industries.

Gorilas y seguridad internacional

Shane Carpenter, el personaje que encarna el jugador, es un sargento novatillo de Mantel, la más relevante de estas megacorporaciones todopoderosas. Y su primera misión importante le lleva a un indeterminado país de Sudamérica a poner fin a la revolución de un grupo llamado The Promise Hand. Hasta aquí todo más o menos convencional. ¿El elemento desestabilizador? La droga, la necia droga.

ACCIÓN SALVAJE FRENTE A ACCIÓN MEDITADA. HAZE JUEGA A ABARCAR.

Mantel es sinónimo de arsenal de última tecnología, armaduras de combate para sus chicos, y lo mejorcito en infraestructuras. Pero hay más: Mantel es, ante todo (bueno, de aquella manera), una empresa biomédica. Uno de sus productos es el Néctar (Nova-Keto-Thyrazine), que consigue aumentar brutalmente el rendimiento de sus soldados en el campo de batalla. Una dosis facilita la puntería, mejora los sentidos, aumenta la resistencia y convierte al soldado Mantel -y, por tanto, al jugador- en un mastuerzo de mucho cuidado capaz de arrear unos guantazos que ni las collejas de un **Bud Spencer** pasado de esteroides.

En términos de juego, tanto el jugador como sus compañeros controlados por la IA llevan a su espalda un dosificador. Una barra indica el nivel de Néctar en sangre (que se diluye rápidamente), y con un botón puede administrarse otra dosis. Sin embargo, hay que saber controlarse. Si se administra demasiado Néctar, el personaje entra en un éxtasis ciego y asesino: la visión se nublará y se disparará automáticamente a cualquier forma humana a tiro, amiga o enemiga.

La mejora física que ofrece la sustancia, en cualquier caso, se traduce en un momento de deliciosa lucidez violenta: los objetivos ene-

REALIDAD Y MANIPULACIÓN

Haze **busca hacer la pirueta con la propia idiosincrasia de los juegos de acción en primera persona, en los que la violencia se retrata tradicionalmente como algo divertido (porque la violencia jugada es divertida) y, más importante, inocuo. La perspectiva como soldado de *Haze* parece ser esa: no hay cadáveres, no hay dolor, no hay crimen ni posibilidad de duda moral. Pero hay otra realidad más cruenta más allá del Néctar y la bruma de colorines que levanta el visor de nuestro casco. En este sentido, *Haze* parece inspirarse en otras obras que ya han tratado la manipulación del soldado, de su percepción de la realidad en aras de una mayor eficiencia. ¿*Soldado Universal*? ¿*La escalera de Jacob*? Por ejemplo.**





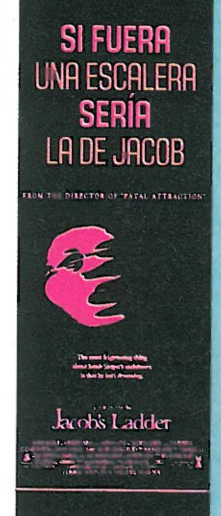
EN CINCO LÍNEAS

Shooter en primera persona que ofrece dos partes diferenciadas, con mecánicas distintas.

QUÉ CUENTA

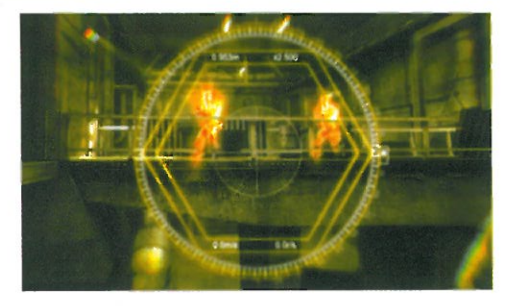
Shane Carpenter es un sargento de Mantel Global Industries, hasta que una perturbadora revelación le empuja a cambiar de bando y unirse al grupo rebelde The Promise Hand.

SI FUERA UNA ESCALERA SERÍA LA DE JACOB



LOS CREADORES

FREE RADICAL DESIGN La compañía de Nottingham (Inglaterra) es la responsable de la aclamada serie TimeSplitters (cuya cuarta parte está actualmente en desarrollo). Free Radical fue fundada por uno de los equipos de desarrollo de Rare, partícipes en títulos como GoldenEye 007 o Perfect Dark, al desligarse del estudio de los Stamper Bros.







ARREBATANDO COMO REBELDE TAMBIÉN PODRÁS ROBAR EL ARMA A LOS SOLDADOS MANTEL_

4-PLAYER COOP MODE

BRICOMANÍA
NO HAY QUE PERDER LA OCASIÓN DE FABRICAR GRANADAS DE NÉCTAR_

MULTIJUGADOR NEXT-GEN

En **Free Radical** no quieren dejar escapar el tren que juegos como *Rainbow Six Vegas* o el propio *Halo 3* han puesto en movimiento. ***Haze*** también incorporará la posibilidad de jugar la campaña en multijugador cooperativo de hasta cuatro jugadores. Con la opción de unirse a la partida en cualquier punto de juego. Además, nos confirma **Free Radical**, el multijugador promete ser muy interesante, con partidas de hasta 24 jugadores dándose cerita y, atención, misiones vinculadas argumentalmente con la campaña e intención narrativa.



migos aparecen resaltados, si se usa la mirilla telescópica, éstos parecen colocarse ellos solitos en la linea de tiro, las amenazas (granadas, por ejemplo) brillan con luz propia, un culatazo tiene el efecto devastador de una mina antipersona unidireccional, y, en definitiva, nos movemos por el campo de batalla como bestias imparables en un éxtasis letal.

Pero pronto adivinamos que hay gato encerrado. Los cuerpos de los enemigos caídos desaparecen a nuestro paso. Y lo que en principio asumimos como mecánica de juego algo trasnochada se revela como argucia argumental. El Néctar hace algo en nuestra cabeza. Qué exactamente está por descubrir, pero sea lo que sea, empuja a Shane Carpenter, y a nosotros con él, a la deserción y al bando de The Promise Hand.

Rebelde way

El mundo es más bonito y mucho menos doloroso bajo los efectos de la droga. Y más duro, más puñetero y más exigente cuando se está sobrio. Ésa sería una lectura acelerada de ***Haze*** cuando no hemos hecho más que jugar unos pocos niveles y en realidad sólo podemos adivinar qué pretende contar el juego entre ensaladas de tiros asilvestradas.

Tras el ya cacareado giro argumental del juego, encontramos también uno en la mecánica. Ya no hay Néctar, ya no hay armas *hi-tech*, se acabó el cargar hacia delante como un carro blindado que se piensa indestructible. Pero como revolucionario (o terrorista, según se mire) de The Promise Hand -la guerrilla dirigida por Gabriel Merino-, Shane dispone de otras tácticas. Basadas, principalmente, en el puteo de los soldados de Mantel.

Ya sabemos cómo funciona el Néctar, conocemos cómo es el subidón, y cómo es un mal viaje. Así que, además de nuestro inseparable subfusil, ésa será nuestra arma: utilizar la sustancia no en nuestro cuerpo - que ya estamos limpios-, sino para provocar sobredosis en los gorilas de Mantel.

¿PODRÁ PS3 PRESUMIR DE TENER SU PROPIO HALO CON HAZE?

Podremos golpear o disparar directamente al dosificador, provocando un malfuncionamiento y un chute apocalíptico instantáneo. O remendar nuestras granadas con Néctar para provocar con ellas nubes tóxicas que desquicien a varios enemigos a la vez. O embadurnar nuestro cuchillo (sí, el arma secundaria por defecto es un carismático cuchillo guerrillero) para conseguir la intoxicación masiva al lanzarlo contra los soldados. En cualquier caso, la táctica es la misma: dejar que se maten entre ellos mientras replanteamos nuestras posiciones de avance.

También podemos, conociendo la manipulación de la realidad que induce el Néctar, hacernos los muertos ante la inminencia de, bueno, de la muerte. Los Mantel nos borrarán de su cerebro y podremos recuperar el aliento.

Visto lo visto, ***Haze*** pretende ofrecer dos aproximaciones muy distintas al FPS, jugando al mismo tiempo argumental y mecánicamente con las claves del género. Buen comienzo.



A LA CABEZA EL MANDO DE WII SE REVELA PRECISO Y PERFECTO PARA UN JUEGO DE ESTAS CARACTERÍSTICAS. NO ES METROID PRIME 3, PERO...



EL QTE DE RIGOR AGITA EL MANDO, PULSA DETERMINADOS BOTONES, TODO EN EL MOMENTO EXACTO Y CON EL TEMPO PRECISO





_JOHN TONES

RESIDENT EVIL
THE UMBRELLA CHRONICLES

TIEMPOS DE TRANSICIÓN PARA RESIDENT EVIL. HASTA QUE LLEGUE LA QUINTA ENTREGA, UN GREAT HITS PARA WII.

No cualquier *Great Hits*, por supuesto. Lejos del *remake* más o menos respetuoso y con pocas innovaciones (pensamos en el reciente *Deadly Silence* para **Nintendo DS**, un caramelo para los fans del original al que poca chicha le encontrarían el resto de propietarios de la consola), **Capcom** ha decidido plantear este retorno a la acción en primera persona como un recorrido por momentos clave de la historia de la maléfica Umbrella Corporation, núcleo sin rostro de todos y cada uno de los dramas que componen el universo de *Resident Evil*.

Así, en este apropiadamente titulado ***The Umbrella Chronicles*** pasearemos por significativos capítulos del *Resident Evil* original (pero en su versión **GameCube**), *Resident Evil 0* (también de **GC**) y el mayúsculo *Resident Evil 3: Nemesis*. Es decir, las aventuras más importantes y recordadas de la serie, protagonizadas por iconos del *survival horror* como Jill Valentine, Chris Redfield, Billy Coen o Rebecca Chambers.

A todos ellos se une un nuevo capítulo ambientado en 2003, apropiadamente titulado *The Fall of Umbrella* y ambientado en Rusia. En él, Chris y Jill lideran una tropa de asalto que entran en la sede de la corporación dispuestos a no dejar títere con cabeza. Por desgracia, no hemos podido jugar a este sugerente nivel, que promete cerrar alguno de los innumerables cabos sueltos que colean en la destartalada continuidad de la serie.

Aportando al catálogo de **Wii** un lustre gráfico que oscila en la beta de *preview* que hemos probado entre lo espectacularmente pulido y lo (nos gustaría pensar) voluntariamente costroso, el aspecto de ***The Umbrella Chronicles*** es sugerente y con volumen. Sigue la estela visual de las últimas aportaciones a la serie (el estupendo *Resident Evil 4* en cabeza), de tonos azulados, nocturnos y ocres, y cuerpos que ocupan casi toda la pantalla. Ideal para el género que **Capcom** ha otorgado a esta entrega: la de *shooter* en primera persona sobre raíles.

«Aim to the head»

No es la primera vez que *Resident Evil* entra en el curioso terreno de los *shooters* teledirigidos. La irregular subserie *Survivor* (que, no obstante, cuenta con sus fans) ya intentó la pasada generación pasar la furia antizombi a una perspectiva de acción sin adulteraciones. Pero es (lógicamente) con el mando de **Wii** con el que, después de esa estupenda experiencia de apuntado libre que fue el *RE4* para la misma consola,

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
NOVIEMBRE 2007



_GÉNERO **ACCIÓN RESIDENT EN PRIMERA PERSONA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.RESIDENTEVIL.COM**

Wii



APARTA, BICHO LOS ÚNICOS MOMENTOS EN LOS QUE LA ACCIÓN SE APARTA DE LA PRIMERA PERSONA ESTÁ EN BREVES SECUENCIAS CINEMÁTICAS PARA SACUDIRSE A LOS ENEMIGOS QUE SE ACERCAN DEMASIADO_

CLAVADITOS

Los RE originales han sido replicados con una exactitud que hará estremecer al fan de la serie. Solo que, esta vez, en primera persona y pasando de puntillas por los fundacionales puzzles y rodeos.

se puede disfrutar por primera vez de toda la precisión de apuntado que este estilo necesita. De hecho, muchos detractores de **Wii** califican el *wiimote* de poco menos que una *light gun* sofisticada. Pues bien: la sofisticación en ese sentido toca techo con ***Umbrella Chronicles***, un juego que siempre asume sus importantes limitaciones, pero que también da todo lo que promete.

En ***Umbrella Chronicles*** no hay *puzzles* desesperantes (más de uno resoplará aliviado), y sí mucha acción zombi, insectos titánicos, desviaciones genéticas y sustos de tren de la bruja. Al fin y al cabo, exactamente eso es ***The Umbrella Chronicles***: un pasillo interactivo, lleno de sustos y guiños para los devotos de la serie. Pero programado con indudable buen gusto. Por ejemplo, como los movimientos de los personajes están completamente predeterminados, ***The Umbrella Chronicles*** se permite hacerlos vacilar, mirar hacia zonas donde sólo hay oscuridad, dar traspiés, retroceder, echar a correr... toda una coreografía del control remoto muy lejos del ritmo hiperveloz de los FPS con libertad de movimientos.

The Umbrella Chronicles es un juego de acción matemática (más de un purista se echará las manos a la cabeza al ver cómo los programadores, con algo de mala baba, han convertido los enigmas originales en simples zonas de tránsito), pero eso no quiere decir que no pueda inquietar al jugador: a veces la textura de la imagen se vuelve granulenta y espesa, en un mar de niebla que retrotrae, quizás involuntariamente, a los tiempos del horror en formato de vídeo doméstico. Y eso, viniendo de una franquicia millonaria, no deja de ser un detalle, cuando menos, esperanzador...

LA PRECISIÓN DE RE: UC TE HARÁ OLVIDAR LOS MEDIOCRES LOGROS DE LOS RE: SURVIVOR

EN CINCO LÍNEAS

Revisitación de las escenas más populares de la serie, pero en formato de primera persona.

QUÉ CUENTA

Un repaso a los desmanes de la maquiavélica Umbrella Corporation y su caída en desgracia a través de un refrito de hits de Resident Evil Zero, Resident Evil y Resident Evil 3.

SI FUERA UNA RECREATIVA SERÍA BEAST BUSTERS



LOS CREADORES

CAPCOM La popular compañía japonesa lleva un tiempo exprimiendo sin cesar, a golpe de secuelas y remakes, su popular saga de zombis. Al reciente remake de la primera parte para DS y la versión Wii de RE4 se suma el anuncio de una espectacular nueva entrega para PS3 y Xbox 360. No descartamos, hasta su aparición, nuevas secuelas apócrifas y remakes con sentido.


BUEN JEFE HAY QUE MIMAR A NUESTROS SUBORDINADOS. O, AL MENOS, HACERLES CASO. UN POCO. ALGO_


CON LA CARA LAVÁ ESTE SERÍA MÁS O MENOS EL RESULTADO DEL GENERADOR DE PERSONAJES EN MANOS DE NUESTROS REDACTORES JEFE_







_STAN BY

MASS EFFECT

YA ES HORA DE ALGO DE ÉPICA GALÁCTICA. Y DE UNAS DIMENSIONES QUE, TRAS UN TANTEO, NOS TIENE ATURULLADOS.

A ver, cómo os digo yo esto... He jugado unas nueve horas a un código de *preview* de ***Mass Effect***. Nueve horas. Y la trama no ha hecho más que empezar (o eso parece). Las dimensiones de este juego me tienen completamente extasiado y asustado al mismo tiempo. Porque adivino que mi vida real se aproxima a un vórtex de ficción espacial irresistible y completamente anuladora.

Epopeya espacial

Lo hablaba hace no mucho tiempo con compañeros de redacción: tengo necesidad de una buena dosis de epopeya espacial. Terminé recientemente mi visionado de la defenestrada serie *Firefly* (con el obligado broche final que supone *Serenity*), y me quedé con ganas de más. De más ciencia-ficción pop, acción espacial, galaxias lejanas y viajes entre planetas y estaciones dejadas de la mano de dios. Y llegó ***Mass Effect***.

Sobre el papel, el nuevo juego de **Bioware** ya apuntaba maneras, y de ahí la expectación que ha levantado. El asunto se revela como algo mucho mayor que un *Caballeros de la Antigua República* hipervitaminado. Para empezar, se trata de una trilogía a la que, en principio, se le añadirán capítulos descargables. Pero es después de jugar un buen rato, en el momento en que recibes el control del Normandy, la que será tu nave, y contemplas el mapa de la galaxia a través de la cual se desarrollará la historia del juego, cuando uno comienza a ser consciente de la titanada casi irresponsable que **Bioware** está intentando: crear una auténtica gran epopeya espacial, embarcar al jugador en una aventura que se antoje casi inabarcable, sobrehumana... Épica. En mayúsculas.

Las herramientas necesarias para conseguirlo parece que están ahí: un sistema de combate sólido; un guión que se antoja cuidado, complejo y que ofrece suficientes variables como para que el jugador se vea arrastrado; un sistema de diálogos y moral sobre el que se sustenta buena parte del guión, que de momento se muestran funcionales y aportando la profundidad y diversidad necesaria; y, como decía antes, un mundo de juego -galaxia, en este caso- desmesurado.

Shepard eres tú

La historia de ***Mass Effect*** gira en torno a la inclusión de la humanidad en una alianza interplanetaria de especies alienígenas y las suspicacias que ha (hemos) despertado. El jugador toma el papel del Comandante Shepard, que se verá pronto ante la responsabilidad de perseguir a un individuo que pretende un genocidio interestelar.

Pero, como digo, **Bioware** quiere arrastrar al jugador dentro de esta historia, y para ello el primer paso es convertirlo en Shepard, si así lo quiere. ***Mass Effect*** incluye una herra-

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

MASS EFFECT

XBOX 360

_GÉNERO **RPG ROMPEMATRIMONIOS**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **BIOWARE**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **MASSEFFECT.BIOWARE.COM**



ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Nos lo decía Greg Zeschuk en la entrevista del mes pasado: su intención es que el jugador protagonice su propia gran saga espacial y se implique emocionalmente. Más allá de poder recrearse físicamente a sí mismo en el juego, el sistema de diálogo sustituye la simple elección de frases por una más refinada elección de actitud ante la conversación, que será la que establezca la respuesta o, incluso, acción del personaje durante la misma. Unido a un sistema de moral que irá matizando la perspectiva que éste tenga del mundo, y -veremos si es así- la visión que los personajes tengan de él, el resultado de cada elección conversacional parece que irá variando, en un intento de integrar profundamente al jugador en la ficción.





EN CINCO LÍNEAS

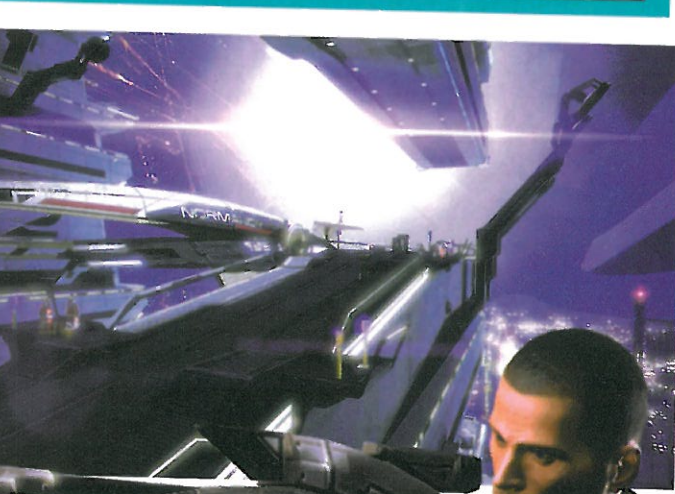
RPG de proporciones colosales con altas dosis de acción táctica en tercera persona.

QUÉ CUENTA

El Comandante Shepard, del Ejército de la Alianza, se ve envuelto sin comerlo ni beberlo en una conspiración intergaláctica de proporciones apocalípticas.

NO ME RAYES EL COCHE

PARA EXPLORAR PLANETAS IGNOTOS
DISPONDREMOS DE UN BONITO...
COCHE GORDO CON CAÑÓN_



SI FUERA UNA NAVE SERÍA EL SERENITY



LOS CREADORES

BIOWARE CORP. No necesita presentación: la compañía canadiense, fundada por Greg Zeschuk y Ray Muzyka, es la responsable de hitos del RPG como Baldur's Gate, Neverwinter Nights, o Star Wars: Caballeros de la Antigua República. Unos titanes, vaya.

BIOWARE PRETENDE SUMERGIRNOS EN ALGO INABARCABLE. BENDITOS SEAN.

mienta de creación de personajes que puede llegar a ser abrumadora a la vista de las opciones de personalización que tiene. No sólo se elige la profesión y el historial del personaje, sino que podemos reconstruir cualquier cara. Y resulta fascinante poder hacerse a uno mismo (o casi) y verse luego protagonizando combates y diálogos.

Por lo demás, ***Mass Effect*** se nos presenta como un juego de rol de proporciones absurdas, en el que se puede visitar más de una docena de sistemas diferentes (incluído el Sistema Solar), donde se podrá aterrizar en algunos planetas o satelites, investigar otros y, tal vez, encontrar alguno no cartografiado. Un juego de rol basado en el combate -que esta vez se acerca definitivamente a la acción en tiempo real, pero con un ojo puesto en el combate por turnos-, el diálogo y la interacción con personajes y miembros del equipo -siguiendo esquemas de *Caballeros de la Antigua República* pero refinándolos-, la mejora de los personajes a través de un sistema de subidas de nivel, de momento muy gratificante, y la consecución de equipo y mejoras para éste. Y en la búsqueda de una buena dosificación y equilibrio entre estas actividades.

En lo jugado hasta ahora hemos participado en batallas a campo abierto y escaramuzas de cantina (con buena respuesta del sistema de combate, en tercera persona y con dos botones que congelan la acción para elegir armas y habilidades de los personajes), nos han involucrado en culebrones diplomáticos y corruptelas políticas, y nos hemos encontrado con decenas de misiones secundarias, algunas mientras viajábamos de planeta en planeta. Y repito: esto no ha hecho más que empezar. Parece el sueño húmedo de cualquier rolero.

_CHIARAFAN

BEOWULF

EL PADRE DE TODOS LOS HÉROES DE ACCIÓN VUELVE A LA VIDA GRACIAS A LA TECNOLOGÍA DIGITAL.





Poco estamos acostumbrados los aficionados a los videojuegos a que una producción se base en una obra literaria tan antigua como la que cuenta la historia de este ***Beowulf*** (aunque en realidad el juego se base en la película de animación del mismo nombre que verá la luz próximamente). Algo así como *El Cantar del Mio Cid* para los castellano-parlantes, el relato de las épicas andanzas de este guerrero escandinavo se considera la muestra más antigua del actual idioma inglés, y data del siglo VIII de nuestra era.

Beowulf es un guerrero de la zona que actualmente es Suecia que acude a la llamada del rey Hroôgar, cuyo pueblo se encuentra amenazado por el malvado Grendel. Durante la primera noche de estancia en palacio, Grendel ataca a los hombres de Beowulf, pero éste consigue arrancarle un brazo y acabar con él. Sin embargo, la segunda noche entra en escena la madre del villano (que en la película de animación estará encarnada por Angelina Jolie), que resulta ser aún más peligrosa que su retoño. El héroe la persigue hasta su guarida, donde tendrá lugar el enfrentamiento final. La última parte del largo poema (que no aparece recogida en el filme) cuenta cómo muchos años después, Beowulf (ya convertido en rey de su pueblo) debe combatir a un dragón, combate que concluirá con la sangrienta muerte del guerrero.

EL JUEGO IRÁ MÁS ALLÁ DE LO QUE PODRÁ VERSE EN LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN

Adaptando la leyenda

Esta mítica historia ha sido llevada a la gran pantalla en otras ocasiones, aunque sin dema-

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

BEOWULF

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **ACCIÓN ÉPICO-HEROICA**
_PAÍS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **TIWAK**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.UBI.COM**



ARMAS A GO-GO Beowulf empezará la aventura empleando sólo sus puños para defenderse, pero más tarde podrá empuñar todo tipo de armas blancas con las que hará volar las extremidades de sus enemigos.

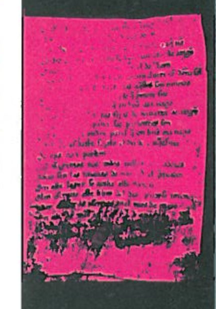
EN CINCO LÍNEAS

Aventura de acción en tercera persona cargada de mitos nórdicos y violencia explícita.

QUÉ CUENTA

La historia, gira en torno a Beowulf, el héroe mítico de ascendencia nórdica que debe hacer frente a peligros de todo tipo en su insaciable búsqueda de gloria y poder.

SI FUERA UN DOCUMENTO SERÍA UN LEGAJO







LA ARMADA INVENCIBLE Beowulf irá acompañado de un grupo de hombres a los que podrá dar órdenes, seleccionar sus armas y asignar posiciones específicas segun la situación en la que se encuentre.

siada fortuna. La película del mismo nombre protagonizada por **Christopher Lambert** o *El Guerrero Número 13* (esta última horriblemente basada en la genial novela de **Michael Crichton**) son muestras de ello.

Para su adaptación al videojuego los responsables del semidesconocido estudio de desarrollo Tiwak han optado por una tendencia muy de moda últimamente, consistente en ir más allá de los acontecimientos de la película e incluir la historia completa de Beowulf, desde su aparición hasta su muerte en la lucha contra el dragón. Inspirándose (a veces de una forma muy poco sutil) en la saga *God of War*, su más que explícita violencia se articula mediante una serie de *quick-time events* imprescindibles para rematar de la forma más brutal posible a serpientes marinas y demás bichos a los que se enfrentará el héroe y su pequeño ejército, al que se podrá dirigir en pleno combate. Una aventura de acción en tercera persona plagada de bellos entornos, aventuras épicas y un sencillo sistema de control, y que apunta buenas maneras...

LA PELÍCULA

Tras la plomiza ***Polar Express*** el director **Robert Zemeckis** vuelve a la carga y a utilizar la una tecnología de animación que logra reproducir en pantalla de forma ultrarrealista los rostros y movimientos de los actores. **Angelina Jolie, Anthony Hopkins** y **Ray Winstone** son los protagonistas de esta película que llegará a los cines españoles a finales de noviembre.

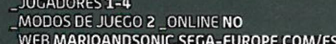




LOS CREADORES

UBISOFT TIWAK
En lugar de recurrir a alguno de sus conocidos estudios de programación, los responsables de Ubisoft han encargado el proyecto a los franceses de Tiwak, un estudio afincado en la ciudad de Montpellier y formado por algunos de los creadores de la saga Rayman. Su único lanzamiento hasta la fecha ha sido el olvidado Tork de Xbox.

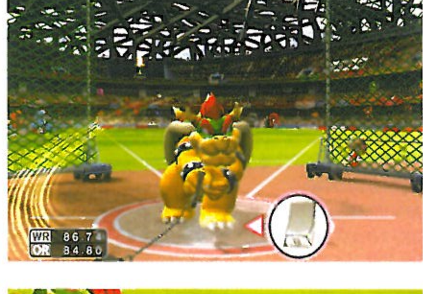
■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **DICIEMBRE 2007**

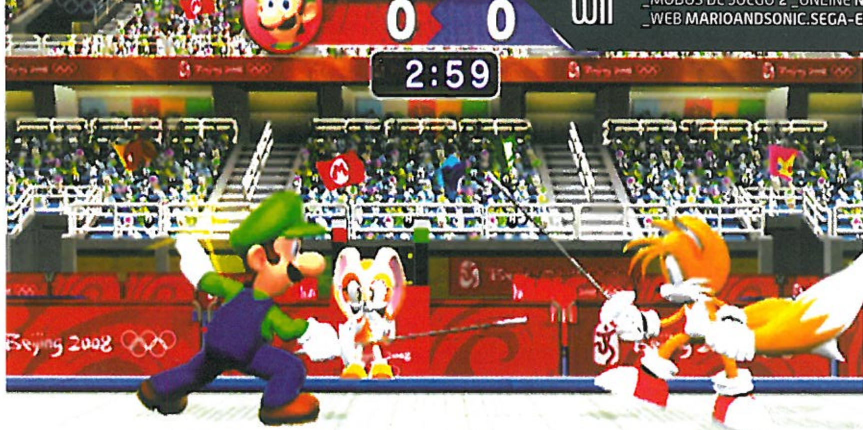


WII

_GÉNERO **OLIMPIADAS MASCOTILES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SONIC TEAM/SEGA**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **MARIOANDSONIC.SEGA-EUROPE.COM/ES/**







TRAGA MI ACERO AÑOS DE RIVALIDAD ENTRE SEGA Y NINTENDO, RESUELTOS A LA ANTIGUA USANZA: A GOLPE DE FLORETE. Y SIN PADRINOS_



LO NUNCA VISTO Hace un par de años, esta pantalla habría sido considerado el «fake» del siglo: ¿Mario y Sonic Juntos? ¿Me tomas el pelo?.

_NEMESIS

MARIO & SONIC
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

SÓLO EL ESPÍRITU OLÍMPICO (Y LOS JUGOSOS ROYALTIES) PODÍAN UNIR A SONIC Y MARIO

No quiero ni imaginar las maratonianas reuniones entre los abogados de **Nintendo** y **Sega** para llevar a cabo esta reunión de antiguos rivales, impensable hace unos años. Además de diversas contraprestaciones (como la aparición de Sonic en el próximo *Smash Bros. Brawl* de **Wii**), **Nintendo** se ha quedado con los derechos de distribución en Japón, mientras que **Sega**, que se ha encargado de programar el juego, lo comercializará en el resto del mundo. En cualquier caso, ambas compañías se van a forrar con la jugada. Cientos de miles de usuarios jubilarán de una vez por todas el *Wii Sports* y se lanzarán a participar en las 20 pruebas deportivas que propone esta particular Olimpiada de mascotas, en la que además de Sonic y Mario podremos controlar a todo su plantel de secundarios: Luigi, Knuckles, Tails, Bowser... Todo ello utilizando el *wiimote* y el *nunchaku* al más puro estilo *Track & Field*.

Desde los clásicos 100 metros lisos y vallas, al salto de longitud y altura, pasando por el ping pong, la natación e incluso la esgrima, sudarás la gota gorda contra amigos y parientes mientras meneas el *wiimote*, machacas botones y desbloqueas minijuegos. A un par de meses de su lanzamiento mundial, **Sega** acaba de desvelar algunos detalles más sobre este título, que cuenta con la licencia oficial de las Olimpiadas de Pekín 2008. Además de los 16 personajes de **Nintendo** y **Sega** podremos utilizar nuestros propios Miis, tanto en las pruebas olímpicas como en cuatro eventos *fantásticos* que van desde carreras con trampas y *power-ups* a un salto en trampolín desde 10.000 metros de altura. Llegarán las Olimpiadas de verdad en verano de 2008 y seguirás liado con este juego. Te lo garantizo.

LA VERSIÓN DS SE RETRASA HASTA 2008

La entrega portátil de las andanzas olímpicas de Mario & Sonic se ha retrasado finalmente hasta principios del próximo año. Si quieres Olimpiadas portátiles, tendrás que rescatar del sótano el *Barcelona'92* de Game Gear.



EN CINCO LÍNEAS

Por primera vez en la historia Mario y Sonic coinciden en un juego. De Olimpiadas, nada menos.

QUÉ CUENTA

Los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 acogen diversas pruebas atléticas (y numerosos minijuegos) protagonizadas por las mascotas de Sega y Nintendo.

SI FUERA UN SKETCH DE MONTY PYTHON SERÍA EL DE LAS OLIMPIADAS ABSURDAS





LOS CREADORES

SEGA. Bajo la estricta supervisión de Nintendo, Sega ha sido la responsable de crear estas olimpiadas mascotiles, en cuyo desarrollo han trabajado tanto componentes del Sonic Team como parte del equipo que creó en su día Decathlete, la coin-op de atletismo que posteriormente fue adaptada a la extinta Dreamcast.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2007**

_GÉNERO **HAZAÑAS BÉLICAS EN TIEMPOS MODERNOS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **INFINITY WARD**
_JUGADORES **1-32**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.CHARLIEOSCARDELTA.COM**

PS3 • XBOX 360

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

LA FRANQUICIA COD SALTA A TIEMPOS MODERNOS, CONSERVANDO SU PRINCIPAL SEÑA DE IDENTIDAD: LA ESPECTACULARIDAD.

Ahora sabemos por fin a qué se dedicaba **Infinity Ward** mientras **Treyarch** se ocupaba de firmar la tercera entrega de *Call Of Duty*. Un despliegue visual como el de ***COD4: Modern Warfare*** exige años de desarrollo, y en menos de un mes vais a poder ver los resultados. Nosotros ya hemos probado dos niveles (los dos únicos a los que ha tenido acceso la prensa de todo el mundo desde el pasado **E3**) y todavía estamos recuperándonos del *shock*. Entre el torrente de lanzamientos FPS que invadirán las tiendas estas navidades, ***Call Of Duty 4: Modern Warfare*** es uno de los que más nos ha impresionado a nivel gráfico.

EL MULTIJUGADOR ON-LINE, LA ESPECIALIDAD DE INFINTY WARD, SERÁ IMPRESIONANTE

Aunque ha abandonado la Segunda Guerra Mundial en busca de conflictos más actuales, ***COD4*** no sólo mantiene, sino que multiplica la espectacularidad de entregas anteriores, envolviendo al jugador en un infierno de humo, explosiones y metralla, sin darle un segundo de respiro para asimilar todo lo que se le viene encima. Huyendo de un carguero que se hunde en una tormenta en compañía de las SAS británicas, o tomando una barriada de una ciudad de Oriente Medio con los marines, la beta te deja con ansias de ver más, aunque **Activision** ha querido ocultar el resto del contenido de ***COD4*** hasta el día de su lanzamiento.

Sabemos que **Harry Gregson-Williams** se ha encargado del tema central de la BSO del juego, y que el multijugador *on-line* (la verdadera especialidad de **Infinity Ward**) será impresionante, con ocho Modos de juego y la posibilidad de conseguir armas mejoradas y habilidades especiales a medida que vayas acumulando experiencia.

Y a diferencia de *COD3*, la versión **PS3** de ***COD4: Modern Warfare*** será igual de impresionante a nivel gráfico que la de **Xbox 360**. Somos testigos de ello.







ESTO SE HUNDE La beta ya ofrece momentos tan intensos como la huida de un carguero a punto de naufragar.





ESTA SERÁ TU TUMBA LOS MARINES COMBATIRÁN EN LAS CALLES A LOS HOMBRES DE AL-ASAD, ALIADO DEL ULTRANACIONALISTA RUSO ZAKHAEV_

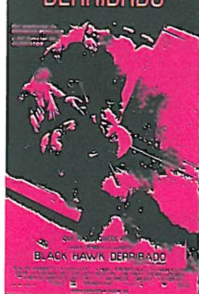
EN CINCO LÍNEAS

La franquicia COD abandona la Segunda Guerra Mundial por conflictos más modernos.

QUÉ CUENTA

El cuerpo de Marines de EE.UU. y las SAS británicas combaten un complot internacional organizado por un nacionalista ruso, que busca recuperar la gloria de la URSS.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA
BLACK HAWK DERRIBADO

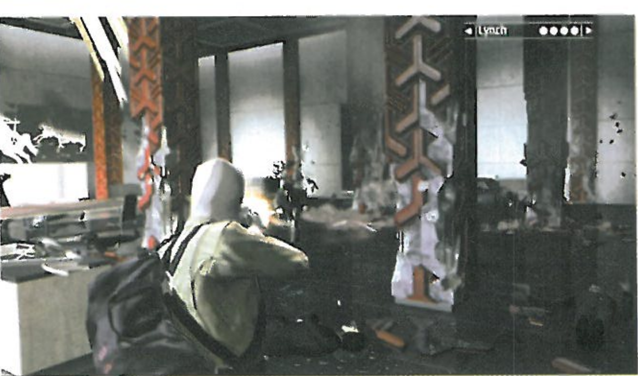


LOS CREADORES

INFINITY WARD
Fundada en 2002 por antiguos componentes de 2015, el equipo responsable de Medal Of Honor: Allied Assault. Tras abandonar Electronic Arts, engrosaron las filas de Activision para seguir programando shooters bélicos, dando origen a la saga Call Of Duty, principal competidora de MOH.













_MELONGASOIL

KANE & LYNCH
DEAD MEN

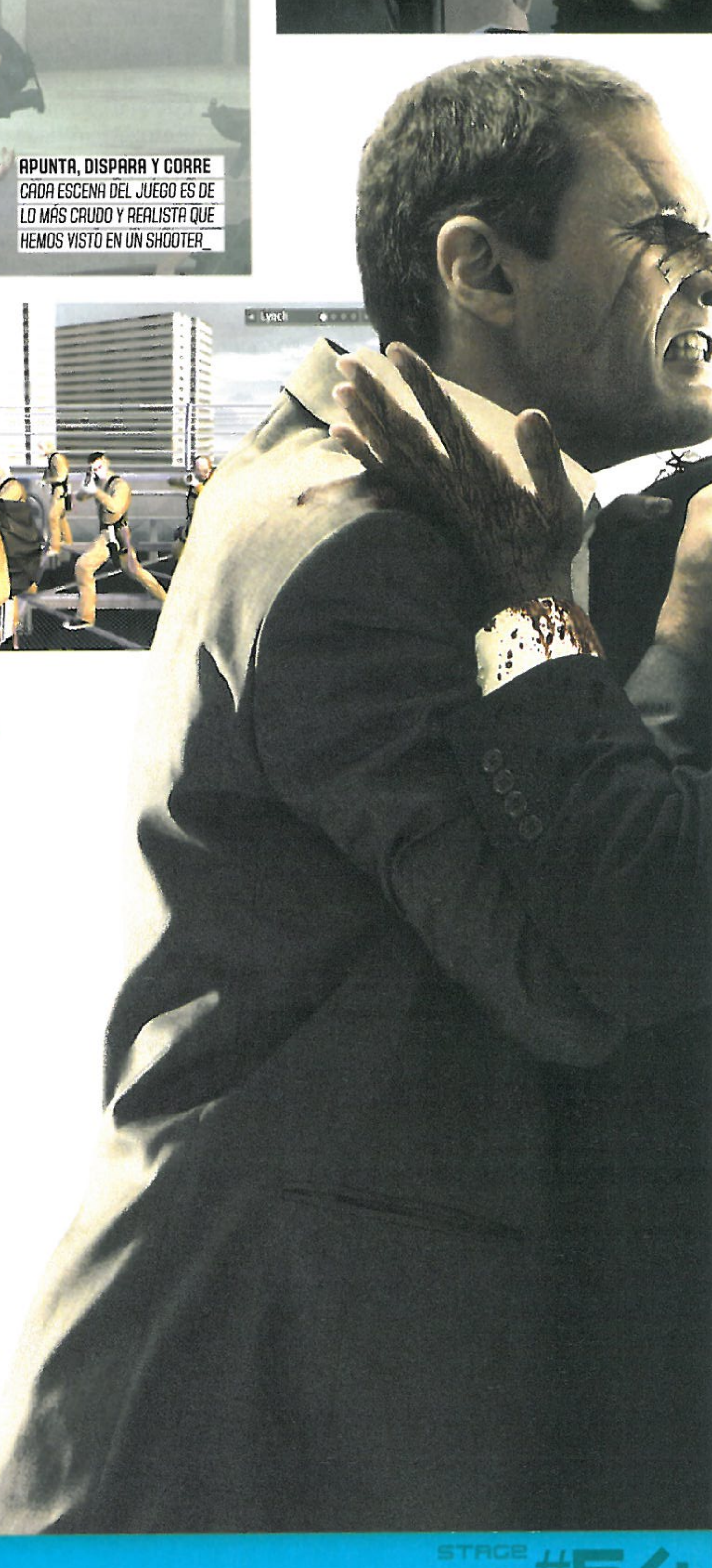
UN ASESINO A SUELDO Y UN PSICÓPATA ESCAPAN DEL CORREDOR DE LA MUERTE. ¿CUÁL DE LOS DOS QUIERES?

Con varias entregas de *Hitman* y el original *Freedom Fighters* a sus espaldas, **IO-Interactive** se decide a entrar en la nueva generación con uno de los mejores *shooters* que hemos visto en los últimos años. No esperes coloristas efectos especiales ni una futurista puesta en escena: ***Kane & Lynch*** es la cruda historia de un traicionero asesino a sueldo y su perro guardián, un auténtico psicópata esquizofrénico, que parten en busca de un botín oculto tras ser rescatados del corredor de la muerte por un grupo de mercenarios de élite.

Lo que acabas de leer no son más que unas pinceladas de un complejo argumento, que se retuerce con el paso de cada una de las misiones del juego y que te hará vivir sensaciones al límite como pocos *shooters* en el mercado, similares a las experimentadas con algún que otro *thriller* cinematográfico.

Dirigido por Michael Mann

O casi. Sus creadores han declarado que han querido dotar a ***Kane & Lynch*** del ritmo de un film de **Mann**... y damos fe de que lo han conseguido. Cada una de las misiones presenta un desarrollo y una puesta en escena de película... y es que no hay muchos títulos que te obliguen a robar un banco (incluyendo la destrucción de su cámara acorazada y la toma de rehenes) tras el nivel tutorial de rigor o a abrirte paso a tiro limpio por una atestada discoteca en Tokyo. Al fin, una compañía utiliza los recursos de las nuevas consolas para dotar de potencia argumental a un título sin tener que saturar su desarrollo con absurdas explosio-



■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **23 DE NOVIEMBRE**

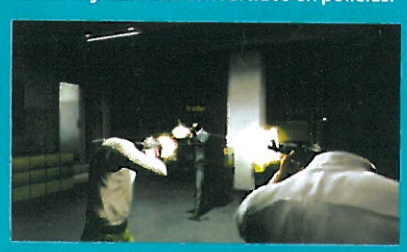
XBOX 360 • PS3

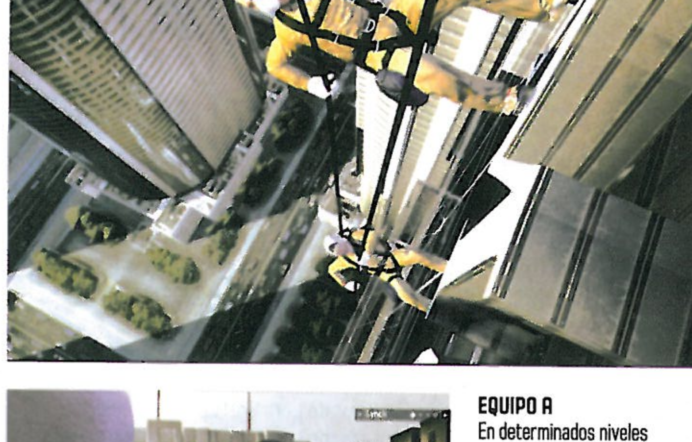
_GÉNERO **SHOOTER COOPERATIVO REALISTA**
_PAÍS **DINAMARCA** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **IO-INTERACTIVE**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.KANEANDLYNCH.COM**



FRÁGIL ALIANZA

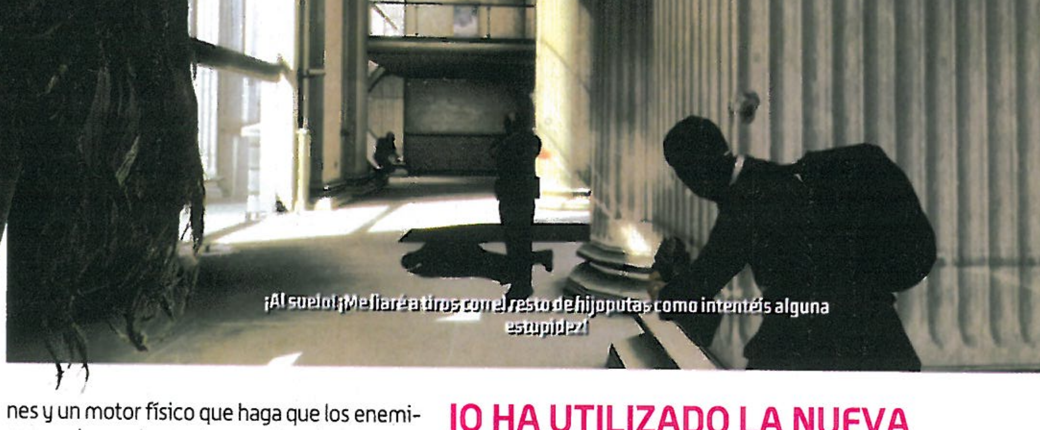
Junto al Modo Historia cooperativo, ***Kane & Lynch*** incluye otro divertido Modo Multijugador que permitirá a un máximo de ocho personas participar en un robo, en el que no faltarán traiciones, venganzas, alianzas y ladrones convertidos en policías.







EQUIPO A
En determinados niveles tendrás que liderar un equipo de mercenarios de la forma más simple y directa imaginable. Podrás incluso ceder miembros de tu equipo a Lynch con una única pulsación de botón_



nes y un motor físico que haga que los enemigos vuelen varios metros por los aires tras ser alcanzados por simples proyectiles de escopeta recortada.

El control y las posibilidades de ***Kane & Lynch*** permitirán al jugador hacer uso de todo tipo de armas reales y granadas, realizar ataques cuerpo a cuerpo (al estilo *MGS3*), apuntar con precisión y utilizar todo tipo de objetos como protección en los tiroteos, casi una constante en el juego. Entre los detalles más originales de su desarrollo cabe destacar la posibilidad de descender por fachadas haciendo rápel y de dirigir un pequeño equipo de mercenarios, en determinados niveles, de la forma más sencilla y directa imaginable.

Con todo lo contado, y lo mucho que queda en el tintero (el mes que viene llegará el análisis), ***Kane & Lynch*** ya pinta muy bien, pero falta un detalle importante por destacar: sus posibilidades multijugador. El hecho de que el Modo Historia esté protagonizado por dos personajes inseparables pone en bandeja la aparición de un Modo Cooperativo para dos personas de idéntico desarrollo al de un solo jugador, pero lo mejor es su nuevo Modo: Frágil Alianza. En él, hasta ocho mercenarios pueden participar en un robo organizado en el que no faltarán traiciones, venganzas, alianzas, ladrones reciclados en policías y hasta policías corruptos; el jugador o la alianza que más dinero tenga al escapar, gana... si es que consigue escapar con vida, claro.

IO HA UTILIZADO LA NUEVA GENERACIÓN PARA POTENCIAR EL REALISMO Y EL GUIÓN DE K&L.

Si eres de los que piensan que *Halo 3* es demasiado colorista y exagerado (aun siendo un gran juego), ***Kane & Lynch*** se va a convertir en tu *shooter* preferido.

EN CINCO LÍNEAS

Shooter de grandísimo potencial cooperativo, realista al límite y jugable y original como pocos.

QUÉ CUENTA

Kane y Lynch son rescatados del Corredor de la Muerte y obligados a embarcarse, de forma inseparable, en una aventura por todo el mundo en busca de un botín oculto.

SI FUERA UN ARMA SERÍA LA SOFISTICADA FN P90



LOS CREADORES

IO-INTERACTIVE
Compañía afincada en Dinamarca y conocida principalmente por la original saga Hitman. Tras varias entregas del título protagonizado por el Agente 47 y el shooter Freedom Fighters, IO se consagra con Kane & Lynch como una de las mejores factorías de shoot'em-ups de todo el mundo.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **DICIEMBRE 2007**

PS3
_GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA SELVÁTICA**
_COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
_JUGADORES **1** _MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.US.PLAYSTATION.COM/UNCHARTED/**

_CHIARAFAN

UNCHARTED
LA FORTUNA DE DRAKE

ES GUAPO, HABILIDOSO, INTELIGENTE, CARISMÁTICO Y REPARTE GALLETAS A MANSALVA. LLEGA EL HÉROE DE NUEVA GENERACIÓN

En una especie de experimento frankensteiniano, los chicos de **Naughty Dog** han cogido lo mejor de Lara Croft (y no me refiero a su delantera, no), del Príncipe de Persia e incluso de Max Payne para dar forma a su esperadísimo debut en **PlayStation 3**. Y tras jugar a una versión bastante avanzada, parece ser que esta vez todo el *hype* que ha rodeado al proyecto desde que viera la luz en forma de video en el E3 de hace un par de años está más que justificado.

Nathan Drake se desenvuelve a las mil maravillas a través de los bellísimos escenarios tropicales que podrá visitar, desde el combate contra los piratas a bordo de una embarcación que abre el juego, pasando por la exploración de antiquísimos templos (donde los complejos *puzzles* estarán a la orden del día). Y cómo no, una buena cantidad de escenas que se desarrollan en lo más profundo de una frondosa y húmeda selva.

Enemigos humanos (por lo menos lo visto hasta ahora no nos hace presagiar enfrentamientos contra criaturas de otro tipo) que caerán ante el buen hacer del protagonista tanto a puñetazos como con armas de fuego que irá encontrando. Una plétora de personajes secundarios (desde la *parteneire* femenina cargada de recursos, al profesor chiflado) darán un aire aún más cinematográfico a este proyecto que sólo puede ser calificado de superproducción. Y es que los chicos de **Naughty Dog** no nos podían fallar.

EN CINCO LÍNEAS

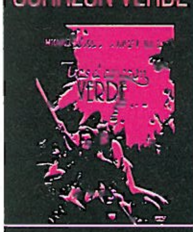
Aventura para la nueva generación, mezcla de géneros y gran esperanza del catálogo de PlayStation 3.

QUÉ CUENTA

Un joven cazador de tesoros se ve inmerso en una lucha contrarreloj por descubrir el mítico tesoro de Francis Drake mientras combate contra un grupo de piratas en una isla de Pacífico.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

TRAS EL CORAZÓN VERDE



LOS CREADORES

NAUGHTY DOG
Desarrolladora californiana vinculada desde sus comienzos a PlayStation. En sus inicios presentaron al héroe Crash Bandicoot, que se convirtió en una especie de mascota en los 32 bits. Más tarde, en PlayStation 2, ocurrió lo mismo con la saga Jak & Daxter, otro genial clásico de las plataformas. Uncharted es su esperadísimo debut en la nueva consola de Sony.







MUCHA ACCIÓN Al contrario de lo que ocurre, por ejemplo, en la saga Tomb Raider, los combates contra los enemigos tienen un gran peso específico en el juego. Nathan podrá realizar todo tipo de acciones ofensivas y evasivas, como cubrirse tras elementos del escenario, rodar, agarrar a los enemigos...





¡SUSCRÍBETE AHORA!

UN AÑO DE SUPERJUEGOS XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO

11 EJEMPLARES POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA 

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €**

ENVIAR ESTE CUPON A
Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

NOMBRE ________ APELLIDOS ________

DIRECCIÓN ________ Nº ________ PISO ________

POBLACIÓN ________ PROVINCIA ________ CÓDIGO POSTAL ________

TELÉFONO ________ NIF ________ EMAIL ________

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ________ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ...../...../...../...../ SUCURSAL ...../...../...../...../ DC ...../...../ CUENTA ...../...../...../...../...../...../...../...../...../...../

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../

TÍTULAR: ________ FIRMA TITULAR: ________

Teléfonos departamento suscripciones:
902 104 694 de 9 a 14 horas.
Fax: (91) 586 33 52.
E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

FECHA PREVISTA DE SALIDA **DICIEMBRE 2007**

WII
_GÉNERO **AVENTURA Y PUZZLES PIRATAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ZACKANDWIKI.COM/**





BRILLO Se trata de uno de los juegos más atractivos visualmente en Wii. Su inteligente diseño logra destacar.

INTERCOMUNICACIÓN EL NIVEL DE INTERACTUACIÓN CONSEGUIDO CON EL MANDO DE WII DESARROLLA UN NUEVO TIPO DE PUZZLES_

_EL HOMBRE ELEFANTE

ZACK & WIKI
EL TESORO DEL PIRATA BARBAROS

SORPRENDIENDO A PROPIOS Y EXTRAÑOS, MÁS INTELIGENCIA Y MENOS SALTOS

Hay que advertir que ***Zack & Wiki*** puede llevar a un molesto engaño si el jugador no está advertido de sus características y posibilidades. Su aspecto y primera impresión pueden hacernos creer de forma errónea que se trata del clásico plataformas de corte infantil, sencillo y sin pretensiones. Nada más lejos de la realidad.

La nueva franquicia de **Capcom** para **Wii** se aleja de lo predecible y se atreve con un título más cercano a las aventuras gráficas y juegos de ingenio. Durante la aventura asumiremos el papel de Zack, un pirata aventurero, adicto al chocolate y siempre acompañado por su fiel simio volador Wiki. Juntos resolverán *puzzles* en distintas habitaciones para conseguir tesoros. La innovación y el riesgo se encuentran en cómo ha adaptado el concepto clásico de *puzzle* y aventura gráfica a **Wii**, por primera vez, centrado en su esquema de control. La dificultad llama la atención ya que resulta ser más alta de lo esperado (impensable en un primer vistazo a causa del antifaz estético del juego) debido a la inexperiencia a la hora de resolver este tipo de *puzzles* con el *wiimote*, lo que desemboca en un festín de sorpresas y posibilidades. El juego promete una duración considerable, aunque en una primera impresión adolece quizás de cierta falta de ritmo. De cualquier modo, visualmente es tan sólido y atractivo que hará las delicias de los fervientes defensores del *cel-shading* (entre los que me encuentro).

Esperemos que estas primeras impresiones terminen de complacernos con una buena curva de dificultad y un desarrollo coherente, a la altura de lo exigible para una casa tan veterana como **Capcom**.

AJUSTADA DIFICULTAD Creará momentos de tensión si tu partida está siendo vista por acompañantes. Un consejo: exige menos cachondeo y más ayuda.



PROTAGONISTAS Ellos y su entorno tienen el suficiente carisma como para no desmerecer ante otros títulos de la compañía.

EN CINCO LÍNEAS

Puzzles originales y de alta dificultad. Cuidada ambientación y rico apartado técnico.

QUÉ CUENTA

Zack y Wiki son dos piratas que deberán encontrar los tesoros de Barbaros para devolverlo a su forma original y así convertirse de nuevo en el pirata nº1.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA CUBE

LOS CREADORES

CAPCOM Poco más hay que añadir a este nombre. Una de las compañías emblemáticas y más prolíficas de Japón, con un historial de logros innumerable. En los últimos años han producido sagas tan importantes e icónicas en el sector como Street Fighter, Resident Evil, Final Fight, Devil May Cry, MegaMan, Onimusha, Dead Rising...



SOLDADOS DEL SIGLO 400 Durante el juego comandarás un grupo de marines especiales armados hasta los dientes.



_GÉNERO **ESTRATEGIA FUTURISTA TURNERA**
_COMPAÑÍA **THQ**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.THQ.COM**

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

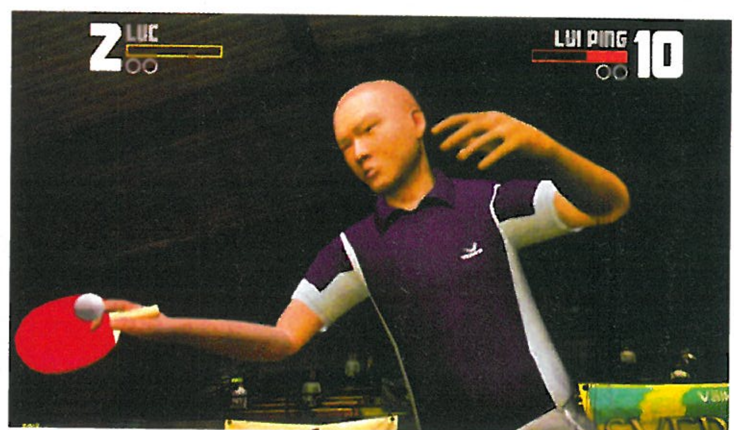
REGOCIJAOS, AMANTES DEL CLÁSICO JUEGO DE MESA; VUESTRAS PLEGARIAS HAN SIDO ESCUCHADAS EN FORMATO PORTÁTIL

No es que la prestigiosa licencia *Warhammer* haya tenido muchos representantes en el mundo consolero, aunque alguno ha habido, como el decente *Shadow of the Hornet Rat* en **PSone**. Sin embargo, ahora llega a las portátiles (pues además de la versión **PSP** que os mostramos también verá la luz una para **DS**, con todo el rollo táctil integrado) en su vertiente futurista (o sea, la subsaga 40.000). Los programadores ingleses de **THQ** parece que han optado por la fórmula más eficaz y han creado un juego de estrategia por turnos con todas las de la ley, con sus puntos de acción que gastar entre movimiento y ataque de las unidades, sus flechas para indicar la ruta de tu grupo de unidades y sus posibilidades *on-line*, complemento ideal para este tipo de juegos. Además, gráficamente parece más espectacular de lo acostumbrado en este género. **_CHIARAFAN**

TABLE TENNIS

UN JUEGO DE DEPORTES PARA WII SIN MONSERGAS. ES POSIBLE.

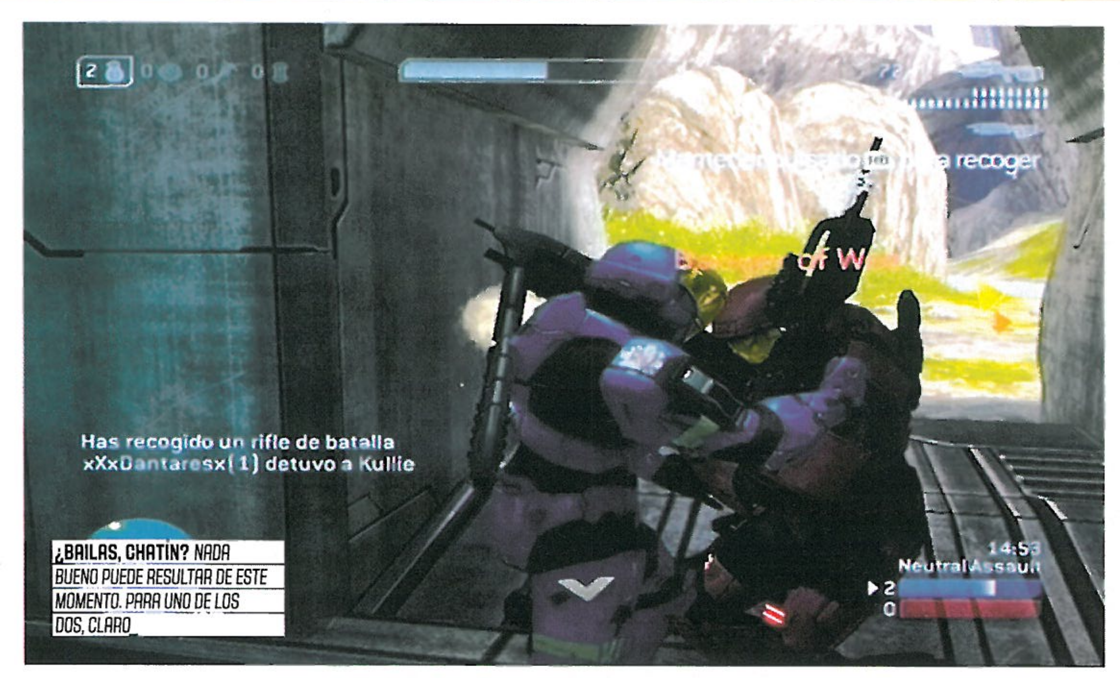
Cada vez que pensamos en ***Table Tennis***, nos vienen sorpresas a la mente. En su día lo fue para **360**, conformando uno de los juegos más exigentes para la aún joven consola. Y ahora lo es para **Wii**, aportando algo que los propios juegos de **Nintendo** no aportan: aprovechar el complejo sistema de control de la consola para ofrecer simuladores deportivos realistas y que exigen dedicación. ***Table Tennis*** supera a cualquier otro juego de tenis (o tenis de mesa) desde el momento en el que ofrece tres sistemas de control: Standard (sólo con el *wiimote*), Sharp Shooter (que ofrece equilibrio entre la precisión de control y la sencillez jugable, al usar el nunchaku para ubicar la pelota) y Control Freak (para, como su nombre indica, maniáticos del control, ya que todas las variables de la partida, incluida la posición del deportista, quedan en manos del jugador). Aunque sin la práctica necesaria, ***Table Tennis*** se puede convertir en el habitual catálogo de aspavientos propio de los juegos de **Wii**, todo parece indicar que la profundidad que caracterizó a la versión de **Xbox 360** se verá replicada. **_JOHN TONES**



_GÉNERO **TENIS DE SOBREMESA**
_COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS/**

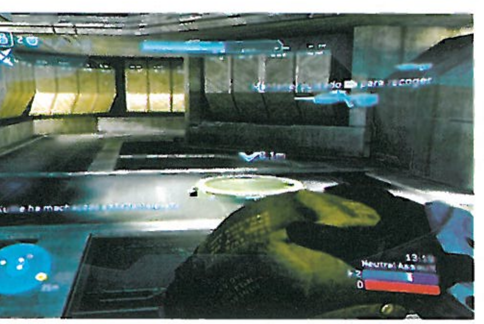


LA BOLA ENTRÓ Los saques se convierten en los momentos decisivos del juego.



¿BAILAS, CHATÍN? NADA BUENO PUEDE RESULTAR DE ESTE MOMENTO. PARA UNO DE LOS DOS, CLARO_







CORRE, FORREST, CORRE Los juegos con objetivo han sufrido leves mejoras y los escenarios renovados les sientan más que bien.

INTELIGENCIA NATURAL

Uno de los puntos fuertes de la Campaña son los Brutes. La nueva élite del Pacto muestra una inteligencia sorprendente. Incluso cuando cometen errores, la sensación no es de un error de diseño, sino de equivocación del personaje. Una diferencia sutil que se percibe en pocos juegos. Caso aparte son los marines: esos sí son tontos. ¡Ntsch!









HALO 3

YA HA LLEGADO. Y NO SIN REVUELO. HYPE Y EXPECTACIÓN MEDIÁTICA POR UN LADO, Y ALGUNA DECEPCIÓN, POR OTRO, LE ACOMPAÑAN.

A estas alturas, ya habrás podido leer un buen puñado de *reviews* de ***Halo 3***. Y habrás percibido, como quien suscribe, cierta decepción e, incluso, inclinación a criticar el juego con dureza. No creo ser de los que se dejan cautivar fácilmente, ni me gusta dejarme llevar por el entusiasmo al sentarme frente al teclado. Pero aun siendo consciente del peligro de la sobreexposición mediática al generar expectativas que no siempre se cumplen, me cuesta entender la repulsión casi beligerante por parte de sectores o firmas de la prensa especializada. Nos desvivimos por encontrar juegos excelentes en lo técnico y lo jugable, y cuando uno surge, parece que hay quien siente necesidad de ensañarse.

Que no se me malinterprete: ***Halo 3*** no es un juego perfecto. Sí es, seguramente, el juego de acción más divertido y sólido ante el que este redactor se ha sentado en lo que va de año. ¿Significa eso cerrar los ojos ante sus carencias? No. Pero tener criterio no implica forzosamente sobredimensionarlas. Aun tratándose de un *blockbuster* de *hype* desmesurado.

De duraciones y gráficos.

Entre las críticas recibidas por ***Halo 3*** destacan dos aspectos principalmente. La escasa duración de la campaña para un jugador, y el apartado gráfico, deficiente, injustificablemente reciclado o anticuado para algunos opinadores. Vayamos por partes.

El motor de ***Halo 3*** se basa, efectivamente, en reciclados del de *Halo 2* (que se remonta a su vez al de *Halo*). Los comentarios en su mayor parte apuntan a que el juego presenta algunas texturas, modelados y animaciones mediocres, especialmente en el caso de los personajes (los humanos, sobre todo), y, en general, una carga poligonal decepcionante. A mí todo esto me molesta especialmente, porque nosotros mismos imponemos a nuestro medio un *handicap* que ninguna otra rama del entretenimiento sufre: tener que adecuar su discurso o estética a las capacidades tecnológicas disponibles, o a las que el usuario considera aplicables.

Y no, oye, por ahí no paso. Que la cara de **Johnson** no sea todo lo *next-gen* que supuestamente podía o debería haber sido no es relevante. No en el contexto de este juego. Porque considero -aun a riesgo de equivocarme- que ***Halo 3*** no busca la consistencia ni el impacto narrativo, visual y ambiental de, por ejemplo, *Bioshock*. Esto me recuerda una máxima clásica del mundo del cómic: ésa que dice que un mal dibujo puede perdonarse si hay un buen guión, pero no a la inversa. Un dicho que en realidad falla la diana, pues lo verdaderamente importante no es la excelencia del dibujo, sino la narrativa y expresividad que consigue (y que un dibujo aparentemente torpe en su trazo



SACANDO AL ARTISTA SE LE PASAN A UNO LAS HORAS MUERTAS CON EL MODO VÍDEO_

IT'S A CHOPPER, BABY LA MUERTE SOBRE DOS RUEDAS. O LAS QUE SEAN_

puede alcanzar perfectamente). Aplicando esto al videojuego, creo firmemente que los gráficos son ese dibujo entendido sólo como trazo y no como lenguaje. Más importante que la corrección o adecuación tecnológica es su funcionalidad: que casen con la intención del juego. Y en ***Halo 3*** lo hacen: tanto al representar escenarios (vastos y sobrecogedores algunos, complejos e incitadores a la inventiva otros), como al fluir sin caídas de *framerate* ni perjuicios para la acción. ¿Algunas texturas podrían haber sido mejores? Seguramente. ¿Deberían? Si iban a jugar en detrimento del ritmo, no, gracias. Porque se supone que deberíamos hablar de jugar. Jugar.

En cuanto a la duración de la campaña... efectivamente, es corta. Pero maticemos. Los nueve capítulos se disfrutan con glotonería (y sí, digo los nueve: yo soy uno de esos bichos raros a los que los Flood, pese a su diseño tramposo, cabrón y puñetero, le parecen un reto tras el cual uno se siente más hombre), especialmente en las dificultades Heroica y Legendaria. En dificultad Normal, el juego es condenadamente sencillo, lo cual resalta la duración comedida de la Campaña. Pero haceos un favor: jugad unas cuantas partidas en los niveles más altos de dificultad: la cosa cambia notablemente.

Con todo y con eso, que el capítulo final de la trilogía se pueda superar en poco menos de diez horas es un lastre imperdonable para algunos. Pero, ¿somos conscientes de que **Bungie** no quería hacer un juego para solitarios? Podemos no estar de acuerdo con la postura, pero la intención de ***Halo 3*** es claramente multijugador. A fin de cuentas, que del argumento del juego no se entienda prácticamente nada es una señal inequívoca de que la intención de **Bungie** no es precisamente narrativa (aunque, reconozcámoslo un poco más de esfuerzo en este aspecto tampoco habría venido nada mal). ***Halo 3*** es un juego para jugar



DIVERSIFICACIÓN VAYAMOS ACEPTÁNDOLO: EL FUTURO DEPARA JUEGOS PARA UN JUGADOR Y OTROS ENFOCADOS AL DESPIPORRE GRUPAL_

EN TRES PANTALLAS

MOMENTO CLÁSICO Y crucial... ¿quién recargará antes?_

CON EL PECHO HENCHIDO Mira que sienta bien que tu foto aparezca ahí_

SOLITO Y LEGENDARIO. La jugabilidad y el orgullo aumentan con la dificultad_





PANTALLA DIVIDIDA VALE, PARTIR ASÍ LA PANTALLA ES UN AUTÉNTICO FIASCO_



con gente. Y no trato aquí de tapar carencias con el recurrente «*en grupo es más divertido*». No. Es que está concebido para ello. Si **Bungie** ya vio claro que éste era el futuro con *Halo 2*, con la tercera parte ha terminado de implementarlo y convertirlo en presente. Un presente brillante, sobresaliente, perdurable y endemoniadamente divertido.

El multijugador de ***Halo 3*** es robusto, variado y exigente (y, no obstante, asequible). **Bungie** ha terminado de perfeccionar lo que ya era espectacular, con escenarios más amplios, complejos y explotables, nuevos vehículos y *gimmicks* que matizan y condimentan la acción: el abordaje de vehículos ajenos, el nuevo equipamiento (escudos burbuja, regeneradores de escudos, succionadores de energía)... Todo esto aparece ya en la Campaña, pero donde cada elemento acaba siendo completamente exprimido es en manos de jugadores compitiendo unos con otros. Es ahí cuando las alturas de los escenarios, los corredores o la situación de los vehículos revelan un diseño cuidado e impecable. Si hablamos de juegos de acción, multijugador y consolas, ***Halo 3*** probablemente sea el mejor.

Forge, el editor de mapas multijugador, con su invitación al desmadre customizador, y la Sala de Cine, la herramienta para ver y editar los vídeos almacenados automáticamente de las 25 últimas partidas (con libertad para elegir cámara y su movimiento) y sacar capturas, son extras bien traídos. Pero donde ***Halo 3*** muestra, otra vez, sus intenciones es en la Campaña. Hasta cuatro jugadores pueden participar en las misiones. Nada completamente nuevo, pero brillantemente implementado, con añadidos que aumentan las variables de unas misiones ya conocidas: desde el Metascore, la puntuación que puede ser cooperativa o competitiva, a las posibilidades de personalización que ofrecen las calaveras, una fuente casi inagotable de variables en la dificultad.

Se puede argumentar y discutir mucho. Pero en lo que a este redactor concierne, cuando se pasan horas y horas frente a un juego sin que uno sea consciente del paso del tiempo, es que algo funciona condenadamente bien.

CONCLUYENDO

Y en Halo 3 todo funciona a la pefección. Técnicamente es impecable, a la vista de escenarios, cantidad de jugadores y/o personajes en pantalla y la fluidez con la que todo discurre. Carencias tendrá, pero sus virtudes las superan con creces.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,9	9,2	9,8	9,0	XBOX 360	9,6

PSP

12+

_GÉNERO SIMULADOR DE TAXISTA PIRADO
_PAIS USA _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SNIPER STUDIOS
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB SEGA.COM

¡VUELE! LA CLIENTELA SIEMPRE ESTÁ MÁS SATISFECHA SI SE LA LLEVA VOLANDO. LITERALMENTE

_DR. BOIFFARD

CRAZY TAXI
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

CRAZY TAXI (DREAMCAST)

CRAZY TAXI : FARE WARS (PSP)

CRAZY TAXI 3 (XBOX)

EL CLÁSICO ARCADE DE SEGA LLEGA A PSP EN UNA DECENTE RECOPILACIÓN DE SUS DOS PRIMERAS ENTREGAS.

Por mucho que algunos desalmados puedan escribir por ahí, ***Crazy Taxi*** es un juego por el que no pasan los años. Cualquiera que no haya perdido la perspectiva y siga disfrutando de la naturaleza simple y adictiva de un título concebido para recreativa disfrutará como un enano de su ritmo frenético, sus velocidades absurdas, y sus coches de cartón piedra.

Crazy Taxi: la Guerra de los Taxímetros reune las dos primeras entregas de la saga, con un abanico de extras y opciones prácticamente calcado de las brillantes conversiones de **Dreamcast**. Complementando las reglas arcade, tenemos la posibilidad de jugar partidas de tres, cinco o diez minutos. A ello se le añaden los Modos de minipruebas, insulsas en sí mismas, pero que sirven para ayudar a los novatos a pulir el control del juego. La única novedad visible de esta conversión de **PSP** es un Modo Multijugador en el que se saca de la tabla la batalla por la puntuación más alta, para pasar a sincronizarla en tiempo real gracias al Modo On-line.

Si careciera de fallos técnicos, **La Guerra de los Taxímetros** sería una conversión redonda que, por su idiosincrasia arcade, se ajusta como anillo al dedo a **PSP**. Desgraciadamente, el *popping* es demasiado vistoso como para pasar desapercibido. No sólo nos encontraremos desde el principio con molestas apariciones súbitas de edificios y coches, sino que es el suelo el que llega a aparecer y desaparecer cuando cogemos cierta pericia con el turbo, afectando de manera considerable a la jugabilidad.

Pese a cargar con ese lastre, **Crazy Taxi** sigue manteniéndose fresco y adictivo como el primer día. Es una lástima que la tentación de algo de dinero rápido de **Sega** no conlleve el cuidar con un poco más de mimo a los clásicos de su catálogo, que bien que se merecen un trato mejor.



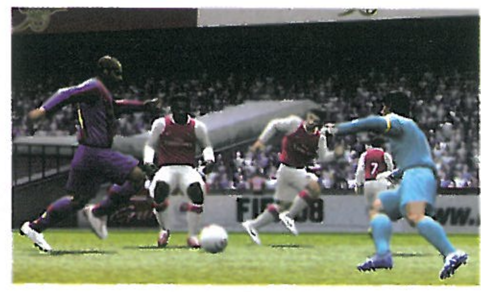


CONCLUYENDO

Los fallos técnicos de la conversión suponen un lastre bastante considerable para un título que, por lo demás, ofrece exactamente lo que se le pide. Pese a ello, Crazy Taxi sigue conservándose tan adictivo y divertido como siempre. No defraudará a los fans.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,0	7,6	8,2	7,5	7,2


PORTEROS A VECES CANTAN DE FORMA ESTREPITOSA, PERO SON CAPACES DE PARAR EL MEJOR DISPARO EN EL MINUTO 90_









_MELONGASOIL

FIFA 08



CON CADA NUEVA ENTREGA, EA SPORTS SE ACERCA CADA VEZ MÁS A LA PERFECCIÓN JUGABLE DE KONAMI Y SU PES. ESTE AÑO, LA DECISIÓN ESTÁ FRANCAMENTE COMPLICADA.

Al principio era muy fácil buscarle los fallos a los ***FIFA***; bastaba con comparar cualquiera de sus posibilidades y características con la entrega de *PES* de ese mismo año. Y es que lo que está claro es que en **Konami**, sea por el motivo que sea, dieron con la fórmula del juego de fútbol perfecto y desde hace años lo único que han hecho ha sido vivir de las rentas (y mejorar ligeramente la jugabilidad y los gráficos de su saga, vale). Mientras, **Electronic Arts** ha empleado a sus mejores programadores (y presupuestos) en crear el juego de fútbol perfecto, que últimamente parece estar diseñado desde cero, con un resultado cada vez más satisfactorio con cada año que pasa.

El mejor FIFA con diferencia

Eso es así. No hay ni un solo detalle, ni un solo Modo de juego (que hay muchos), ni un elemento o efecto gráfico que no nos haya gustado de ***FIFA 08***; el hecho de que *FIFA*, últimamente, no sea un éxito instantáneo incluso antes de aparecer (que es lo que ocurre normalmente con *PES*), ha provocado que sus programadores cuiden cada uno de sus detalles al máximo y conviertan cada entrega de la saga en una auténtica obra de arte lúdica; otra cosa es que no te guste *FIFA*, pero suponemos que en ese caso no estarías leyendo esto.

Jugabilidad, I.A. y realismo

Con ***FIFA 08*** se acabaron las jugadas mecánicas, los choques absurdos entre jugadores de la anterior entrega y los goles que siempre salen; el desarrollo de cada uno de los partidos es de lo más realista y aleatorio que nos ha dado la saga nunca. La inteligencia artificial de los jugadores te obligará a inventar nuevas jugadas continuamente, a modificar el sistema de ataque y defensa con cada oponente; por bajo, por alto, por las bandas... incluso a buscar la jugada individual, para las que ***FIFA 08*** oculta alguna que otra sorpresa.

Hacía tanto tiempo que no veíamos las más espectaculares fantasmadas en forma de regates que, para que nos vamos a engañar, nos ha encantado que **EA Sports** las haya recuperado para ***FIFA 08***. El stick analógico derecho, en conjunción con el gatillo L (o L2 en **PS3**), puede desencadenar todo tipo de bicicletas, recortes y *driblings* que, todo sea dicho, son realmente difíciles de encajar durante un partido pero, cuando salen resultan de lo más gratificantes... sobre todo jugando *on-line*.

Y es que las posibilidades a través de Internet son otro de los fuertes del título de **EA Sports**; los competidores no le llegan ni a la suela en este apartado. Podríamos decir que, sin conexión a Internet, el juego es genial: treinta ligas oficiales, 620 equipos reales, torneos personalizados, buenos gráficos, dificultad, el espectacular Modo Be a Pro... pero es



PS2 • PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **SIMULADOR DEPORTIVO REINVENTADO**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **EA SPORTS**
_DESARROLLADOR **EA SPORTS (VANCOUVER)**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-32** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **FIFA08.EA.COM/ES**



BE A PRO En este original modo tendrás que jugar cada uno de los partidos de tu equipo siempre desde un mismo jugador, y dirigir con simples comandos el comportamiento de los compañeros más cercanos. On-line es de lo más divertido que hemos jugado.



MOTOR GRÁFICO EL ENGINE DE FIFA 08 TE HARÁ CREER QUE ESTÁS VIENDO UN PARTIDO REAL EN LA TELEVISIÓN_



JOGA BONITO EA Sports ha incluido la posibilidad de realizar todo tipo de bicicletas, regates y fantasmadas varias con diferentes movimientos y secuencias del stick analógico derecho. La tensión de cada partido hace difícil la ejecución correcta de muchos de estos movimientos, pero la satisfacción de completar una «cola de vaca» en el área no tiene precio.



que con una conexión a Internet es cuando se puede aprovechar el juego en un 150%, por decirlo de alguna manera.

Juego *on-line* para varios jugadores, Be a Pro para partidos de cinco contra cinco, ligas interactivas (tu equipo participará en una liga en la que tus derrotas o victorias harán una media con los demás participantes en todo el mundo), resultados de los partidos que se estén disputando en el mundo real... ***FIFA 08*** es la mejor forma de aprovechar tu conexión a Internet con un videojuego.

Versión PlayStation 2

Lógicamente, ha resultado humana y técnicamente imposible dotar a la versión **PS2** de *FIFA* de unos gráficos de nueva generación, pero **EA Sports** se ha esforzado por incluir la gran mayoría de las novedades jugables presentes en **Xbox 360** y **PlayStation 3**. El control, los *driblings*, la inteligencia artificial de los oponentes... todo ha sido incluido de la mejor forma posible en la versión de ***FIFA 08*** para *PlayStation 2*. **EA Sports** incluso se ha permitido el lujo de meter una versión mejorada del Modo Be a Pro, en la que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente. En lo que respecta a sus posibilidades *on-line*, no se le puede pedir más: ligas interactivas, partidos, torneos personalizables...

PES sigue siendo *PES* y *FIFA*, este año, es más *FIFA* que nunca. Te gustará uno u otro, pero en lo que a calidad técnica, posibilidades de juego y empeño por parte de sus programadores respecta, está claro que *FIFA* se lleva la palma este año.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL	PS2
9,3	9,3	9,1	9,3	9,2	9,2	9,1



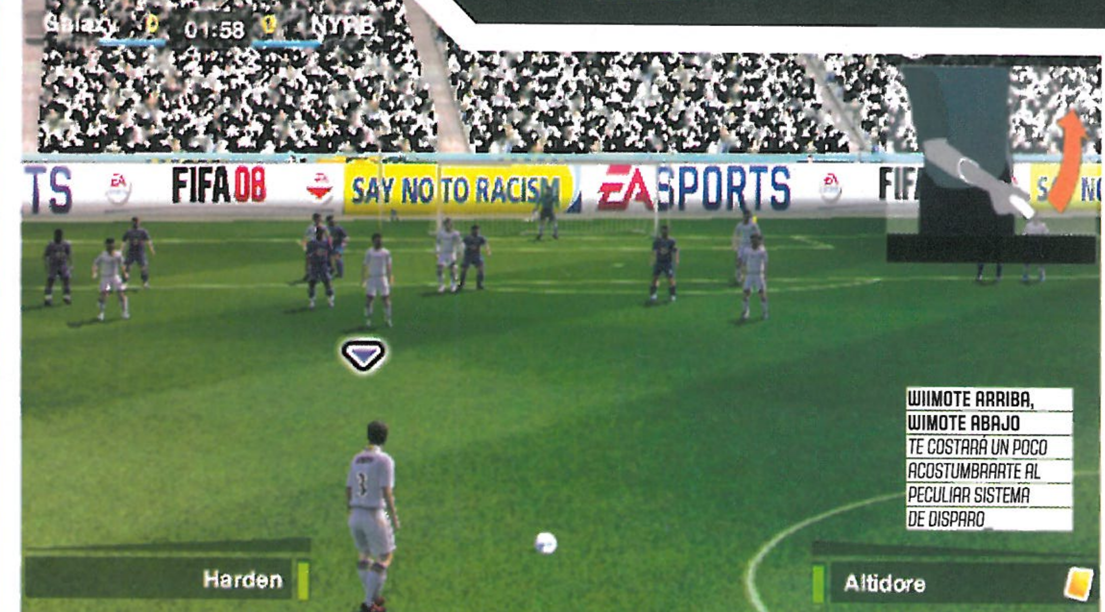
3+ WII

_GÉNERO «FURBO» PACHANGUERO Y FAMILIAR
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA EA SPORTS
_DESARROLLADOR EA CANADA
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB FIFA08.EA.COM/ES

FIESTA FUTII

Tres minijuegos dirigidos al habitual público casual de **Wii**: malabarismos, lanzamientos de penaltis (ambos utilizando a **Ronaldinho** o tu propio Mii) y lo mejor, un futbolín para cuatro jugadores.





WIIMOTE ARRIBA, WIMOTE ABAJO TE COSTARÁ UN POCO ACOSTUMBRARTE AL PECULIAR SISTEMA DE DISPARO







100°

FIFA 08

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

WII SPORTS

_NEMESIS

FIFA 08

HARDCORE GAMERS Y CASUALS...PARA TODOS ELLOS HAY ALGO EN EL FIFA 08 DE WII

El primer menú que aparece en ***FIFA 08***, en el que se nos da a elegir entre el control simplificado EA Juego Familiar (con sólo el *wiimote*) y el Avanzado (*wiimote* y nunchaku), define perfectamente la filosofía de este lanzamiento: satisfacer por igual tanto al público *casual* (el grueso de los usuarios de **Wii**) como a aquellos que busquen un simulador de fútbol en toda regla. De acuerdo, puede que la forma de jugar con el *wiimote* y el nunchaku no sea muy ortodoxa (para sacar de banda hay que mover los brazos como si lanzáramos un balón de verdad), pero es tremendamente divertida, sobre todo a la hora de jugar con amigos. Ha perdido el Modo Be A Pro, pero este ***FIFA 08*** no se priva de nada más. Cuenta con los excelentes comentarios de Manolo Lama y Paco Fernández, la habitual nómina de ligas y equipos oficiales y lo que es más importante: ofrece partidos *on-line* y las famosas Ligas Interactivas. Y como utiliza los servidores de la propia **EA**, te ahorras utilizar los incómodos códigos de amigo de **Nintendo**. Todo un acierto. El control EA Juego Familiar es sencillo, pero un peñazo, por lo que te recomiendo echarle paciencia y utilizar los tutoriales para aprender a controlar el Modo Avanzado, la única forma de extraerle todo el jugo a ***FIFA 08***.

Si tus amigos y parientes no se acostumbran al control Avanzado, siempre puedes echar con ellos unas tandas de penaltis o mejor aún, un maratón de futbolín. Con cuatro wiimotes se convierte en una de las experiencias más tronchantes que ha proporcionado **Wii** hasta la fecha.

CONCLUYENDO

Una magnífica alternativa al fútbol cien por cien arcade de Mario Strikers para aquellos usuarios que sólo dispongan de una Wii. El Modo On-line te garantiza meses de diversión en solitario, y el futbolín es una auténtica juerga en compañía.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,2	9,0	8,0	8,6	Wii	8,3



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALOS!
MÁSCARA +
COLMILLOS DE MIEDO
+ JUEGO DE HALLOWEEN
¡TODO POR SÓLO!
3.95 €
CN
CARTOON NETWORK
MÁSCARA DE MIEDO + COLMILLOS + JUEGO DE HALLOWEEN
CÓMIC BEN 10
MUERTOS... ¡DE RISA!
ESPECIAL HALLOWEEN
LOS 7 HORRORES DE
3,95 euros.
Nº 78 Noviembre 2007
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
JUEGO DE HALLOWEEN
Es una publicación de
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



_MELONGASOIL

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

EL SIMULADOR DE FÚTBOL POR EXCELENCIA EVOLUCIONA SU JUGABILIDAD AL MÁXIMO, PERO SU MOTOR GRÁFICO DE NUEVA GENERACIÓN DEJA MUCHO QUE DESEAR.

Konami nos había preparado hace ya un año para lo peor: la sexta entrega de *Pro Evolution Soccer* para **Xbox 360** no estaba a la altura de la saga (tal y como la conocíamos en **PS2**), y no esperábamos una vuelta radical a las raíces del mejor simulador de fútbol... pero así ha sido. Incluso las últimas versiones beta llegadas a la redacción estaban lejos de ser un *PES*, pero finalmente **Konami** ha recuperado el espíritu del mejor juego de fútbol de la historia y lo ha plasmado en sus versiones para **Xbox 360** y **PlayStation 3**. Otra cosa es que su motor gráfico esté a la altura de las circunstancias...

¿Más de lo mismo? ¡Superbien!

El nuevo *Pro Evolution Soccer* ha evolucionado su jugabilidad dando un importante salto desde la última entrega para **PS2**: el primer partido es raro, aunque se sigue jugando igual que siempre; después, cada uno de los partidos te irá descubriendo nuevas mejoras y detalles hasta obligarte a jugar de otra forma, a aprender a defender y atacar desde el principio una vez más. Digamos que, en terminos jugables, el *PES 2008* de nueva generación parece haber avanzado dos entregas en lugar de una. Y es que, al fin, **Konami** ha modificado elementos que ya dábamos por hecho en la saga, mejorando la experiencia y haciendo más realista cada uno de los encuentros.

Olvídate de defender únicamente dejando el botón X apretado; así sólo conseguirás robar balones si llevas a un buen defensa. De lo contrario, tu jugador se quedará tirado en el cesped tras un simple quiebro o cambio de ritmo. Las diferencias entre jugadores no solo afectan a la defensa (aunque ahora lo haga más que en otras entregas), ya que ahora batir a los porteros también es más difícil; digamos que hay que tener mucha suerte para que un disparo desde fuera del área vaya dirigido a la escuadra... y que, además, no choque con las manos del portero. Eso sí, los tiros rasos y pegaditos al palo entran bastante bien.

Las novedades en su control y en el desarrollo de cada partido te obligarán a olvidar las rutinas de gol seguro de *PES6*. Por ejemplo, ahora es imposible dejar tirados a los defensas en la banda, junto al área, simplemente cambiando de golpe el sentido en el que corre nuestro jugador.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 3+

PS2 • PS3 • XBOX 360



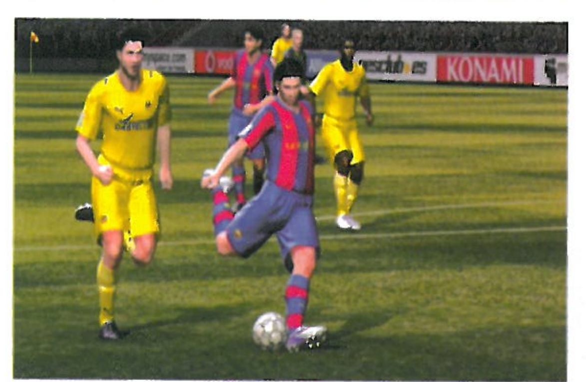
_GÉNERO SIMULADOR DEPORTIVO POR EXCELENCIA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KCET
_DISTRIBUYE KONAMI
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB PESCLUB.ES







NUEVAS LICENCIAS Junto a las novedades gráficas y jugables de rigor, Konami ha incluído alguna que otra licencia nueva como la del Newcastle. Eso si, Chelsea seguirá siendo "London F.C." y Liverpool, "Merseyside Red"... al menos no ha vuelto "Roberto Larcos"_





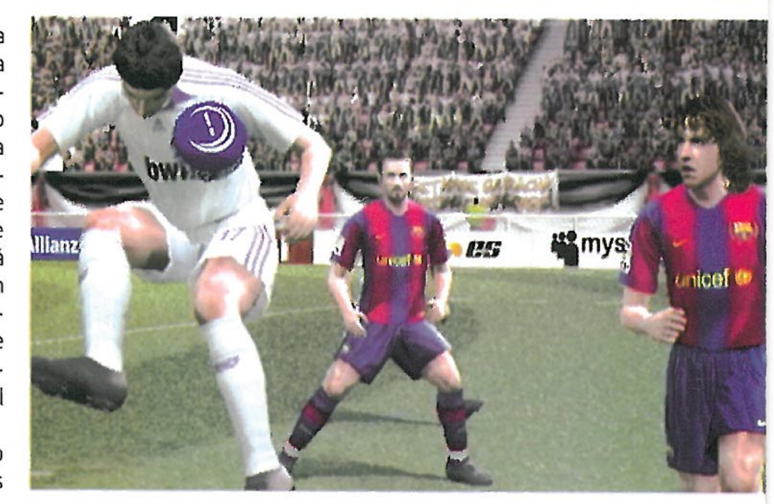


Una vez más, **Konami**, en su estreno para un sistema nuevo (bueno, semiestreno, ya que *PES 6* también salió en **Xbox 360**), nos da una de cal y otra de arena. No podemos ponerle ninguna pega a su jugabilidad, es tan divertido como siempre, perfecto para timbas entre amigos, más jugable y con muchas novedades, pero su motor gráfico es de lo peor que hemos visto (sobre todo) en **PlayStation 3**. Mientras el antialias de **360** y la supuesta facilidad para programar en ella frente a **PS3** salvan el *PES 2008* de la consola de **Microsoft**, en la nueva máquina de **Sony** se convierte en un auténtico suplicio jugar con una resolución por encima o, sorprendentemente, por debajo de los 720p: ralentizaciones, saltos, *frame rate* irregular, pixelazos (el público es horrible)...

¿Y en PlayStation 2?

Pues tal y como sospechábamos, si **Konami** no ha tenido suficiente con más de un año para hacer una versión en condiciones para **PlayStation 3**, habrá tenido menos tiempo aún para dotar de novedades importantes a la entrega del juego para **PS2**. Eso sí, lo peor que podemos decir del juego es que resulta demasiado parecido a la anterior entrega... lo cual no quita para que ***PES 2008*** sea, con muchísima diferencia, el mejor simulador de balompié que puedas encontrar en **PS2**. Resulta imposible encontrar un solo fallo jugable o gráfico; está claro que **Konami** ha alcanzado el límite en 128 bits y parece casi imposible que podamos ver mejoras importantes en el futuro de *PES* en **PS2**, aunque siempre queda la posibilidad de innovar con Modos de juego como el Tour Mundial.

La jugabilidad lo es todo en un título como *PES*, pero no nos olvidamos de otros detalles que aún no habíamos mencionado: las tres versiones comentadas incluyen Modo Multijugador a través de Internet, un potente editor de equipos, torneos y jugadores y la mega-adictiva liga Master.



EL ENGINE 3D DE XBOX 360 Y PS3 ES HORRIBLE, PERO SU JUGABILIDAD TE VA A ENAMORAR.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,7	6,0	9,5	9,3


GLOBAL 9,1




GLOBAL 9,2


GLOBAL 9,3

_CHIARAFAN

PROJECT GOTHAM RACING 4



LA VETERANA SAGA DE BIZARRE CREATIONS SIGUE DEMOSTRANDO QUE LO SUYO ES UN CASO APARTE DENTRO DEL PANORAMA DE LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN.

Y es que encontrar un juego con personalidad propia hoy en día es más complicado que conseguir que **Nemesis** lleve una dieta equilibrada. Todos son clones de clones, que intentan subirse al carro de lo que se lleva en el momento, ya sea *tuning*, derrapes o carreras todoterreno. Pero desde sus orígenes con aquel *Metropolis Street Racing* para **DC**, la saga de **Bizarre** ha conseguido distanciarse del resto gracias a un estilo de conducción arcade pero exigente, que premia las maniobras estilosas a lo largo de sinuosos y estrechos circuitos, y donde cada choque es penalizado de manera brutal. Así pues, de nuevo nos encontramos ante un juego muy especialito, que sin duda no gustará a todo el mundo, pero que contará con una buena ración de aseguradísimos fanáticos.

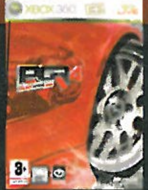
Motos de nieve

Tras una tercera entrega que apareció junto con la consola y presentó muy buenas maneras, los programadores han decidido seguir por los mismos derroteros, pues esta cuarta no revoluciona ninguno de sus elementos básicos, pero sí que ofrece suficientes novedades. Sin duda alguna, la más importante de ellas es la que concierne al catálogo de vehículos. Si en *PGR3* desde el comienzo podíamos ponernos al volante de superdeportivos armados de caballos hasta los dientes, la oferta del juego que nos ocupa es mucho más amplia, algo que se agradece. Coches de todas las épocas que iremos desbloqueando a medida que consigamos los ansiados kudos (la moneda de cambio del juego), y que van desde uno de aquellos pepinos con ruedas de los años cincuenta a un *pick-up*, pasando por utilitarios como el Mini Cooper S.

Pero lo mejor son las motos. Sí, se han incluido estas maravillas de dos ruedas, que transforman la jugabilidad del título de una manera brutal. Conducirlas es toda una delicia, su física está presentada con gran realismo, y la competición contra vehículos de cuatro ruedas se vuelve de lo más excitante, sobre todo cuando nos abrimos camino entre ellos y los dejamos atrás. La única pega es que a veces parecen demasiado poderosas con respecto a los coches, y además es mucho más sencillo conseguir kudos de estilo con ellas gracias a los caballitos y a su mayor facilidad para realizar derrapes, por lo que la cosa puede quedar algo desequilibrada. En cualquier caso, ¿a alguien le importa? A mí no.

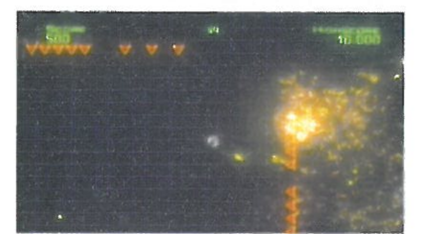
Otra cacareadísima incorporación a las muchas virtudes del juego ha sido la de los distintos efectos climáticos que tienen lugar

AH, LAS MOTOS Sin duda las monturas de dos ruedas han significado todo un descubrimiento para los fans de la saga. Su control y la sensación de poder que transmiten merecen la pena...



_GÉNERO CONDUCCIÓN CON KUDOS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR BIZARRE CREATIONS
_DISTRIBUYE MICROSOFT
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.BIZARRECREATIONS.COM/







EL GARAJE En este espacio podremos colocar los coches que deseemos para ser admirados, y además jugar a Geometry Wars: Waves, como extra.





MODO FOTO REGRESA ESTA POSIBILIDAD, QUE NOS DEJARÁ BELLAS INSTANTÁNEAS_



durante las carreras. Lluvia, nieve o niebla se encuentran representadas con una espectacularidad nunca antes vista en un juego, y aunque tampoco afecten demasiado a la conducción (no hay que olvidar que ***PGR4*** es un arcade), sí que añaden variedad a la cosa.

Por lo demás, los responsables no se han olvidado de reformar los Modos de juego con una nueva modalidad principal que nos lleva a participar en una temporada a lo largo de la cual se nos irán proponiendo diversos eventos de todo tipo en las ciudades que recrea el juego, y que en esta ocasión incluyen parajes tan exóticos como Shangai, Macao o Quebec, además de otras ciudades más habituales como Nueva York o Las Vegas. Todas ellas están reproducidas con la pasión por el detalle extremo tan típica de este grupo de programación. También se ha contemplado un Modo más arcade, en el que sólo habrá que ir superando una carrera detrás de otra, así como la consabida integración con **Xbox Live**, gracias a la cual podremos intercambiar fotos, videos y demás, aparte de poder competir contra otros siete jugadores de todo el mundo de una forma bastante eficiente y a través de variadas modalidades.

No le busques tres pies al gato: ***Project Gotham Racing 4*** no lleva la saga en ninguna nueva ni excitante dirección, y a veces da la sensación de que se han apresurando un tanto en desarrollar esta nueva entrega, sobre todo si tenemos en cuenta lo que han presentado otras maravillas como ***Forza 2*** recientemente. Pero si lo tuyo es conducir con estilo y dejarte embriagar por los vehículos y las localizaciones más bellas del globo, entonces quedarás más que satisfecho, sobre todo si juegas en compañía de otros.

PGR4 NO INNOVA GRAN COSA, PERO OFRECE SUFICIENTES ALICIENTES COMO PARA RECOMENDAR SU COMPRA

CONCLUYENDO
La posibilidad de ponerte tras el manillar de las motos, los nuevos efectos climáticos y un modo on-line mucho más robusto y completo constituyen las mayores bazas de esta nueva entrega de uno de los mejores arcades de conducción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,9	8,9	9,0	8,8	8,9

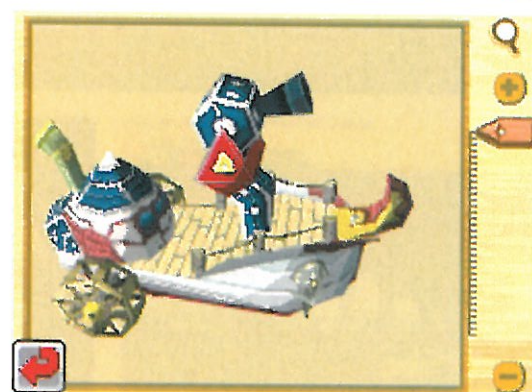


AL RICO COFRE QUÉ SERÍA DE UN JUEGO DE AVENTURA SIN COFRES A CASCOPORRO_









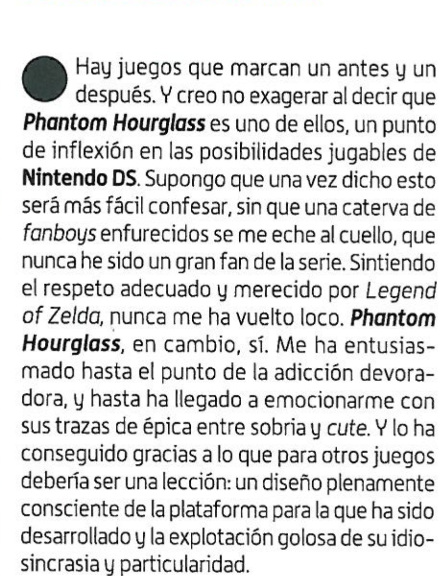
MAZMORRA CONTRARRELOJ El Templo del Rey del Mar oculta valiosas pistas sobre el paradero de Tetra. Pero explorarlo supone exponerse a perder el alma. En las repetidas visitas, el tiempo será tan vital como resolver puzzles.

_STAN BY

LEGEND OF ZELDA
PHANTOM HOURGLASS



AVENTURA CON MAYÚSCULAS Y UNA CLARIVIDENCIA ENVIDIABLE EN TÉRMINOS DE INTERFAZ. ZELDA SUBE EL LISTÓN.



Hay juegos que marcan un antes y un después. Y creo no exagerar al decir que ***Phantom Hourglass*** es uno de ellos, un punto de inflexión en las posibilidades jugables de **Nintendo DS**. Supongo que una vez dicho esto será más fácil confesar, sin que una caterva de *fanboys* enfurecidos se me eche al cuello, que nunca he sido un gran fan de la serie. Sintiendo el respeto adecuado y merecido por *Legend of Zelda*, nunca me ha vuelto loco. ***Phantom Hourglass***, en cambio, sí. Me ha entusiasmado hasta el punto de la adicción devoradora, y hasta ha llegado a emocionarme con sus trazas de épica entre sobria y *cute*. Y lo ha conseguido gracias a lo que para otros juegos debería ser una lección: un diseño plenamente consciente de la plataforma para la que ha sido desarrollado y la explotación golosa de su idiosincrasia y particularidad.

Ya sabéis que la historia de ***Phantom Hourglass*** se sitúa en algún punto posterior a *Wind Waker*, con Tetra y Link abordando un barco fantasma, aquélla desapareciendo entre brumas y Link despertando en una playa desconocida donde Ciela, una pequeña hada amnésica, se le une en su búsqueda del misterioso barco y la princesa-pirata. Ya adelantábamos novedades en la *preview* (Xtreme 179), así que no ahondaremos demasiado en aspectos ya tocados como el enorme -pero no inabarcable- mundo de juego (cuatro cuadrantes náuticos con sus islas), o en la navegación a motor esquivando y eliminando enemigos y trazando rutas sobre la pantalla táctil. Todo lo que nos sorprendió en el primer vistazo sigue estando ahí, pero lo interesante es la dimensión que alcanzan los muchos *gimmicks* del juego.

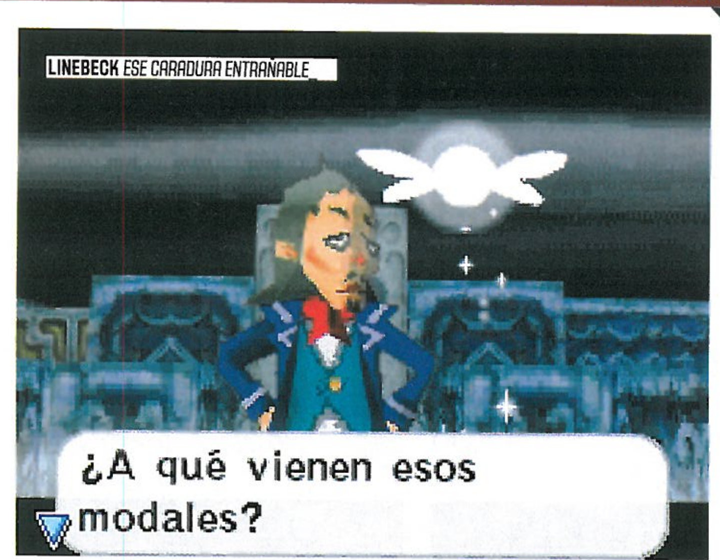
¿Dónde estás, Tetra?

La búsqueda del Barco Fantasma llevará a Link a recorrer el amplio archipiélago del juego buscando, primero, liberar a una serie de espíritus imprescindibles para el éxito, y, más tarde, a la propia Tetra y al malo malísimo del juego. Como viene siendo habitual, la historia es otro ejemplo más del clásico viaje iniciático del héroe, que parte de un hogar (un no-hogar, en este caso) en busca de algo, para retornar fortalecido. Aquí, además, el retorno se ejemplifica y multiplica, ya que para seguir avanzando por el ancho mundo, Link deberá volver periódicamente a la isla inicial para explorar nuevos niveles de un misterioso templo encantado donde están, precisamente, las siguientes pistas para continuar la búsqueda de Tetra.

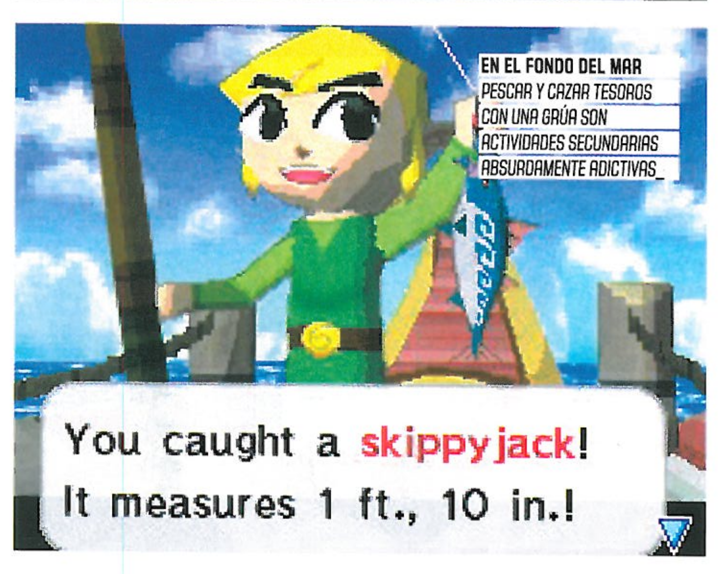
Por supuesto, interioridades narrativas a parte, el peso de ***Phantom Houglass*** recae sobre la exploración de nuevos territorios por un lado (las islas), y templos y mazmorras, por otro. Y sobre los *puzzles* y enigmas que cada localización contenga, caro. Y aquí entramos ya en harina.

El juego se controla íntegramente con la pantalla táctil. Ya comentamos en la *preview* el movimiento tipo *Animal Crossing*, con un Link persiguiendo el cursor que personifica Ciela. Y ***Phantom Hourglass*** se mantiene siempre fiel a esta decisión para el control de todos y cada uno de los objetos y armas que Link va adqui-

_GÉNERO AVENTURA TÁCTIL PRECLARA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ZELDA.COM/PHANTOMHOURGLASS/



LINEBECK ESE CARADURA ENTRAÑABLE_



EN EL FONDO DEL MAR PESCAR Y CAZAR TESOROS CON UNA GRÚA SON ACTIVIDADES SECUNDARIAS ABSURDAMENTE ADICTIVAS_



BOAT-TUNING CUSTOMIZAR EL BOTE ADEMÁS DE DIVERTIDO TIENE SU RECOMPENSA_


TRAZADOR No sólo las rutas marinas se dibujan directamente sobre el mapa. Sólo diré una palabra: bombchu_

EN TRES PANTALLAS


PUZZLES El más divertido, el Templo del Rey del Mar, un puzzle creciente_

ENIGMAS Algunos se basan íntegra y muy hábilmente en diálogos_

TESOROS La caza del tesoro - o la pista, o la carta náutica - mueve la acción_

riendo, demostrando hasta qué punto pueden explotarse las posibilidades de **DS**. Ya sólo la funcionalidad del bumerán, para el que hay que dibujar su trayectoria, resulta brutalmente reveladora, teniendo que usarlo para trazar golpes múltiples, alcanzar interruptores más allá de abismos o barreras, o golpear por la espalda a recios enemigos. Otros objetos, como el arco o el garfio resultan igualmente gratificantes, con usos más allá de los obvios.

Pero el diseño táctil va más allá: los mapas son editables. No es sólo que podamos tomar notas, sino que debemos hacerlo para resolver muchos *puzzles*. Desde apuntar secuencias o caminos correctos entre trampas, a -forzando nuevamente el recurso, sutil pero rotundamente- tener que hacer de auténtico cartógrafo para encontrar soluciones a acertijos.

Eiji Aonuma, el director creativo tras ***Phantom Hourglass***, espera que el sistema de control diseñado para este *Zelda* sea adoptado por futuras entregas y otros juegos de aventura. Y quien suscribe cree firmemente que así será y, seguramente, así debería ser. Pero el diseño consciente de **Aonuma** y su equipo no se queda sólo en el control. La consola entera es el interfaz, y el juego demuestra ser consciente de ello en otros grandísimos aciertos. Desde el uso proactivo de las dos pantallas, principalmente en algunos combates con jefes finales -donde cada una brindará perspectivas diferentes y también vitales-, a algunos gimmicks que implican el uso físico de la **DS**. Es decir, el uso de la **DS** como un objeto físico dentro del juego (y hasta aquí puedo leer).

Bien es cierto que la dificultad de los *puzzles* puede entenderse como mucho más *casual* que en anteriores *Zelda*, y que algunos de los recursos pueden haberse anticipado en otros juegos. Pero, desde luego, no con la misma destreza, naturalidad ni,mucho menos, consistencia.



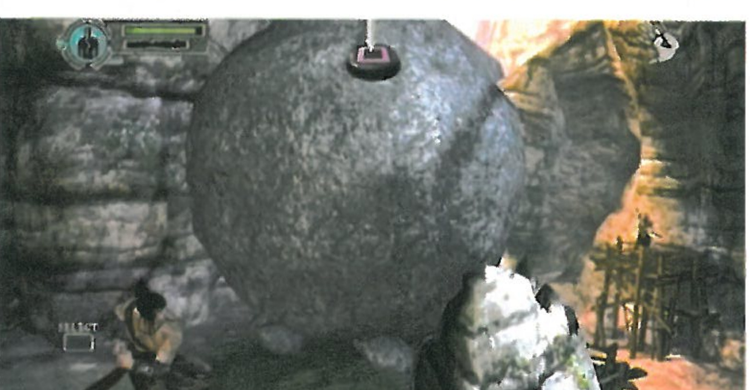
CONCLUYENDO

El viaje de Link a través de un mundo desconocido en busca de respuestas ejemplifica el del propio juego: una búsqueda entusiasta de los límites de la consola, de nuevos recursos, de nuevas formas. Un viaje revelador que atrapa y maravilla.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,0	8,8	9,2	9,0	9,2







EVENTOS DE TIEMPO RÁPIDO
¡Son el nuevo GTA! ¡El nuevo sigilo! Tenemos quick-time events en Conan para cualquier actividad no combativa que se tercie. A nosotros nos gustan por lo que tienen de inmediato, pero en tres meses van a estar conceptualmente quemadísimos...

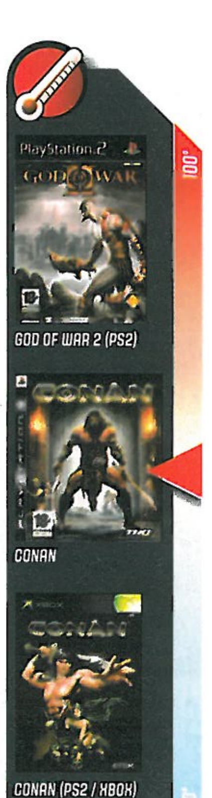


_JOHN TONES

CONAN



LOS HOMBRES DE LA FALSA PREHISTORIA VUELVEN A ESTAR DE MODA. ASÍ, ERA LÓGICO QUE CONAN ACABARA VOLVIENDO...



Una vez atravesado de parte a parte (como a él le gustaría) el nuevo juego de Conan, la impresión que se tiene es la de estar ante un producto descerebrado y divertidísimo, pero que no aporta nada nuevo. Curiosa ironía del destino, desde el momento en el que el Conan original, el creado por **Robert E. Howard**, el literario (hablamos de Altísima Literatura aquí, nenes, genuína *pulp fiction* de los años treinta publicada en la mítica *Weird Tales*), es el padre putativo del noventa y muchos por ciento de los héroes de acción actuales.

Por una parte, es una pena que un icono mítico de la cultura popular como Conan tenga un juego cuyo desarrollo remite incesantemente a *God of War*, con sus combos disparatados, sus acrobacias de remate ultragore y sus *quick-time events* por sorpresa, para resolver tanto peleas con *final bosses* como *cutscenes* de alto riesgo. Pero, por otra parte, reconozcamos que es lo que legítimamente le corresponde: el mundo indómito y la espada salvaje de Conan se deslizan como un guante por esta estructura de juego lineal y poco escrupulosa. ***Conan*** es sólo un *hack'n slash* de la vieja escuela, sin complicaciones excesivas y que carga mucho las tintas sobre el sexo y la violencia, en la mejor tradición *pulp*.

Tradiciones masculinas

Conan parte de una idea de puro videojuego (en un combate inicial, el cimmerio pierde las distintas partes de su armadura, que debe buscar y recuperar, como si de una Samus Aran borracha de testosterona se tratase) para ofrecer un paseo por parajes prehistóricos y templos macabros, por tribus perdidas en la noche de los tiempos y cultos de procedencia quizás no del todo humana. En esta sangrienta exploración, Conan tendrá a su disposición dos ataques, uno potente y y otro rápido, así como



_GÉNERO **BARBARISMOS Y COMBOS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **NIHILISTIC**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO / CASTELLANO**
_WEB **THQ-GAMES.COM/ES**



KILL THE ANIMAL *SÓLO ES ENCADENAR COMBOS Y ANIQUILAR ENEMIGOS. COMO EN EL METRO CAMINO DEL CURRO_*









SABOR PICTÓRICO

Un montón de cadáveres, un mazas con una espada y una tía en pelotas. Es una de las imágenes más populares de Conan, a cargo del gran Frank Franzetta, y despide un aroma salvaje y siniestro que impregna los mejores momentos del videojuego.

un gesto de defensa que podrá combinar para ejecutar combos más y más poderosos que desbloqueará según avance el juego.

Y ya está. ***Conan*** subraya la estética de sueño húmedo de adolescente (macho) redundando en todos y cada uno de los originales literarios y los magníficos comics que estos inspiraron: pibones prácticamente desnudos que esperan a ser rescatadas y seres de pesadilla inspirados en ese híbrido de mil mitologías que fue la Edad Hyboria. Posiblemente, quienes busquen un desafío intelectual de gran octanaje queden defraudados por la sinceridad ética y estética de ***Conan***, pero quienes estén curtidos en juegos de acción clónicos disfrutarán con cosas como el sistema de combos, que varía según el tipo de arma que lleve Conan. Así, no es lo mismo cargar con un espadón que precise las dos manos, llevar dos espadas pequeñas, una espada y un escudo o un arma larga y pesada tipo lanza. Cada una de ellas produce un tipo de combos y, sobre todo, un tipo de ejecuciones bien distintas.

Queremos sangre

Porque eso debería quedar bien claro: ***Conan*** es un juego extremadamente sangriento. Hipnóticamente sangriento, de hecho: el cimmerio arranca brazos de cuajo, decapita con escudos, desintegra miembros después de saltos mortales y sobre todo, enriquece a gran velocidad

GAMEPLAY DIRECTO PARA UNA GENUINA GLORIFICACIÓN DE LA VIOLENCIA PULP

el repertorio de combos para que el jugador avispado haga más y más variado el combate.

Aún así, y con toda la devoción que nos inspira un juego fundamentado en rescatar elementas en *top-less* y desgajar cuerpos de enemigos como si no hubiera un mañana, ***Conan*** tiene carencias. Los *puzzles* son horribles: meros trámites donde solo se atrancarán los jugadores más zoquetes. Los *final bosses*, aún con su espectacularidad, disparatan la dificultad de forma artificial, muy al estilo del también reciente y combofílico *Heavenly Sword*. Y hay magias. Para un lector de las aventuras de Conan, verle usando para finiquitar a un enemigo algo más sobrenatural que un mandoble certero es una blasfemia y una insensatez. Pero con no usarlas... (que nadie se ría: las arcadas que me produjo la visión de Conan poniendo en marcha un sortilegio hicieron que apenas volviera a usar el catálogo de magias durante el resto del juego). Detalles, quien lo duda, importantes, pero no esenciales para emborronar la buena impresión que produce un juego fugaz, espectacular e intenso.



COMBOS LOCOS El catálogo de golpes que se pueden ir desbloqueando es, por Crom, digno de Conan. Rebanador, Divide y Vencerás... madre del amor hermoso, y qué descripciones: «Sácale las vísceras a un enemigo pequeño con la mano de Conan». Puro barbarismo.



CONCLUYENDO
Muy lejos de ser el juego definitivo del personaje o de su género, hay ultraviolencia y erotismo zafio. Mucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	7,0	8,3	7,0	8,0	8,0

_NEMESIS & JOHN TONES, DOS GALANES OTOÑALES

THE ORANGE BOX

VALVE DINAMITA EL MERCADO AL REUNIR EN UNA SOLA CAJA CINCO OBRAS MAESTRAS. ES HORA DE RENDIRSE AL DELIRIO MULTIDIMENSIONAL DE PORTAL, LA MARRULLERÍA ON-LINE DE TEAM FORTRESS 2 Y DISFRUTAR CON LA CUMBRE DEL FPS, HALF-LIFE 2, Y SUS DOS COLOSALES SECUELAS. ESTE DVD ES ORO PURO.



HALF-LIFE 2 + H-L2: EPISODE 1 H-L2: EPISODE 2

VALVE ADAPTA A XB360 Y PS3 UNO DE LOS FPS MÁS CELEBRADOS DE TODOS LOS TIEMPOS, ESCOLTADO POR SUS DOS SECUELAS. SI NO CONOCES A GORDON FREEMAN, TU VIDA CARECE DE SENTIDO...

Ante todo, queremos explicar el por qué de la división de ***The Orange Box*** en tres *reviews* diferentes. Englobarlo todo en una única nota habría sido más sencillo (el 97 pasó por nuestras cabezas), pero injusto, dada la variedad que ofrece este *pack* ideado por **Valve**. Por eso hemos preferido centrarnos específicamente en tres bloques, empezando por esa obra cumbre del FPS llamada ***Half-Life 2*** y sus dos brillantes secuelas.

El multigalardonado *shooter* de **Valve** ya disfrutó de una conversión a la primera **Xbox** en 2005. A pesar de eso, **Valve** decidió, con buen criterio, volver a recrearlo en consola, aprovechando la potencia de las máquinas de nueva generación para pulir algunos detalles gráficos, como la texturas y el *framerate*. Sigue tratándose del mismo juego que jugamos y amamos en **PC** en 2004. Quizás por ello se desluce un poco en comparación a los más recientes **Episodios 1** y **2**, producidos con una versión más moderna de Source, el prodigioso motor gráfico de **Valve**. Aun así, ***Half-Life 2*** sigue estando en la cima del género *shooter* por diversos motivos, ampliamente conocidos por millones de fans.

LA AMBIENTACIÓN Y EL USO DE LA FÍSICA DESMARCAN A HALF-LIFE 2 DEL RESTO DE SHOOTERS DISPONIBLES EN EL MERCADO

Para empezar, la ambientación es insuperable, y el desarrollo de la historia, modélico. Es la marca de la casa desde los tiempos del primer *Half-Life* (1998). Desde el mismo momento que arranca la acción hasta el final del juego, el jugador se ve inmerso, como ningún otro FPS ha logrado hasta la fecha, en un universo futurista tan opresivo como una ciudad soviética en los años sesenta. Uno siente en sus propias carnes cada disparo que recibe Gordon Freeman, el carismático protagonista de las gafas de pasta, llegando a establecer una auténtica relación de cariño con Alyx Vance, la compañera de Gordon. Dotada de la mejor animación facial jamás vista en consola (sobre todo en el ***Episodio 2***), la locuaz Vance es el contrapunto del silente Freeman. Es una pena que en unos juegos en los que cobra tanta importancia la trama y los diálogos, se haya decidido conservar los textos en inglés, en lugar de localizarlos al castellano. Por lo que sabemos, fue una decisión de la propia **Valve** y no de **EA**, distribuidora del juego en España. Es el único lunar de la «caja naranja»

THE ORANGE BOX 16+



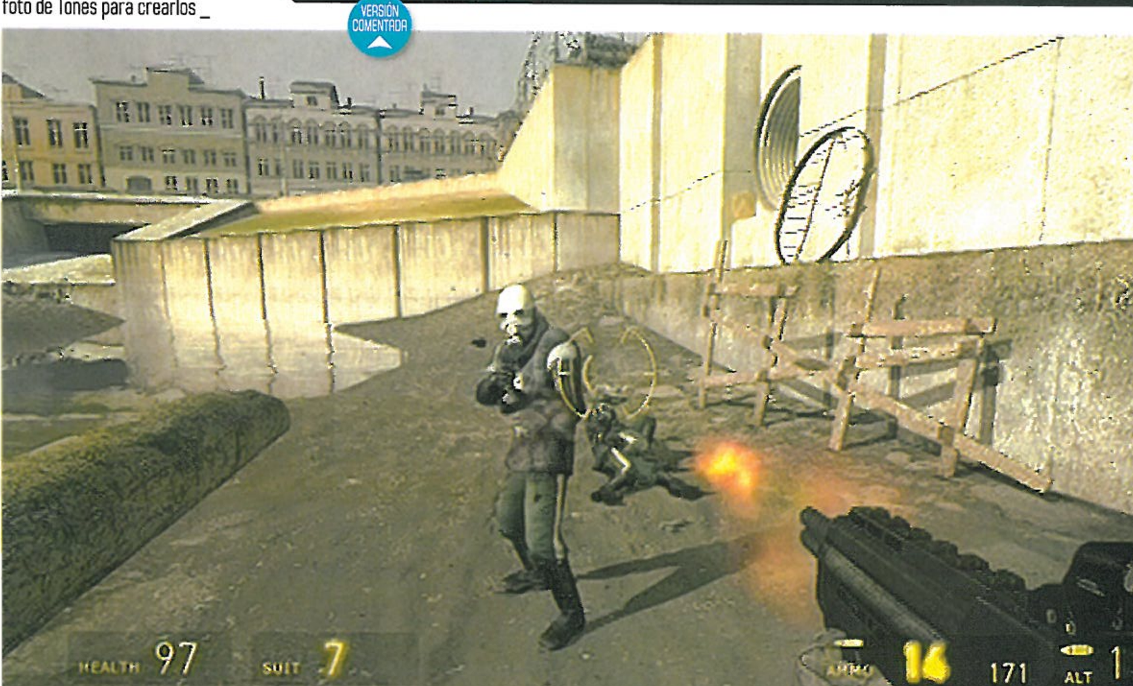
XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **UNA SOLA CAJA, CINCO JUEGAZOS**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **VALVE**
_DESARROLLADOR **VALVE**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **INGLÉS** _TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **ORANGE.HALF-LIFE 2.COM**

VERSIÓN COMENTADA



COMBINE Los rumores apuntan a que Valve se inspiró en una foto de Tones para crearlos _



LA FÍSICA, CLAVE EN H-L2

Cualquiera que haya jugado con *Half-Life 2* conoce la importancia que cobra la física en el desarrollo de la aventura. La mayoría de los *puzzles* que te encontrarás tendrán su solución en la utilización de todos los objetos que te rodean. Desde utilizar barriles para elevar una plataforma sumergida al uso de piedras, puertas y vigas a modo de armas arrojadizas.







ALYX VANCE ES MÁS EXPRESIVA QUE MUCHOS MIEMBROS DE LA REDACCIÓN DE XTREME_



El cabreo por la ausencia de textos en castellano se pasa tan rapido como las horas de juego, mientras uno queda maravillado ante la principal virtud de ***Half-Life 2***: su uso de la física. En otros videojuegos, gracias a la utilización de motores como **Havoc**, la física es utilizada para hacer más realistas los comportamientos de los objetos y los enemigos. En manos de **Valve**, la física es un arma más dentro del arsenal de Gordon Freeman. Ladrillos, barriles, cajas… recurrirás a todo lo que esté a tu alcance para superar *puzzles*, acceder a niveles superiores e incluso a modo de arma arrojadiza cuando la munición empieza a escasear. Primero cogiendo objetos con la mano «invisible» de Gordon, y posteriormente utilizando el *gadget* más impresionante del universo *Half-Life*: la pistola gravitatoria. Al igual que un niño disfruta trasteando con todo lo que tiene al alcance de su pequeña mano, te lo pasarás en grande agarrando y lanzando a decenas de metros todo tipo de objetos, desde vigas de acero hasta enemigos.

27 capítulos: diversión a saco

The Orange Box es un festín pantagruélico para el amante de los FPS. Los 15 capítulos de ***Half-Life 2***, los 5 de ***Episode One*** y los 7 de ***Episode Two*** te darán sobrados motivos para no aburrirte en las próximas semanas. Incluso podrás revisitar los niveles superados y disfrutar de los comentarios de sus creadores, que analizan todo los aspectos de cada nivel mientras vas jugando.

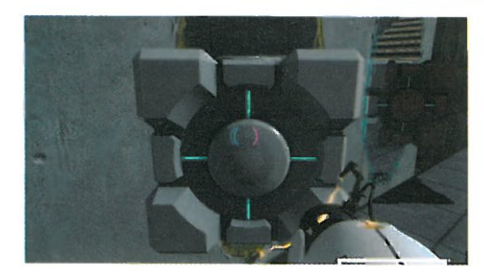
No entraremos en polémica sobre si ***The Orange Box*** es el mejor lanzamiento del año. Sólo diremos que mientras otros juegos se terminan tras llegar al final, éste se reserva dos ases más en la manga. Pasa la página para descubrirlos…

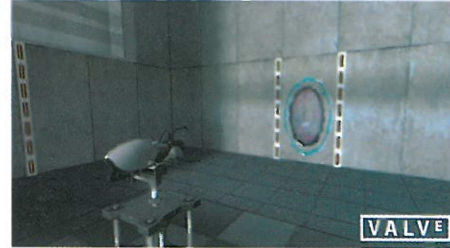


CONCLUYENDO

¿Hay algo mejor que jugar a uno de los mejores shooters de la historia? Sí, disfrutar además de sus dos secuelas, no menos brillantes. Si eres un fan de los FPS, perderte The Orange Box será un error que te perseguirá durante años.

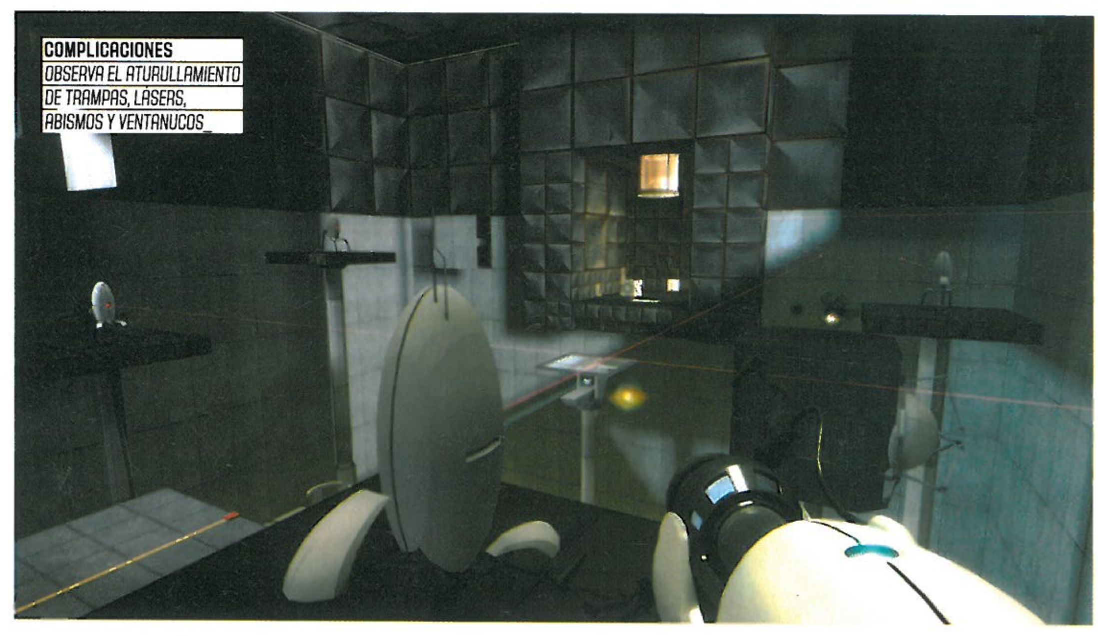
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,4	9,3	9,5	9,4		9,5







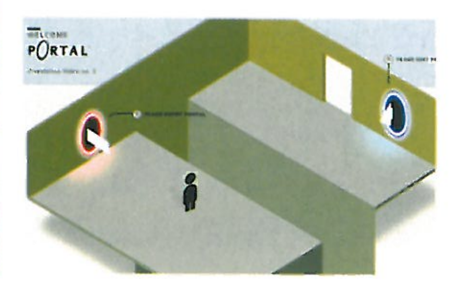
FRIO, FRIO La ambientación de cemento y acero es perfecta para un puzzle cerebral y científico.



COMPLICACIONES OBSERVA EL ATURULLAMIENTO DE TRAMPAS, LÁSERS, ABISMOS Y VENTANUCOS_

¡CUÁNTICA MECÁNICA!

Si la física y el concepto de *Portal* son importantes, su fría ambientación y su seco sentido del humor son ese tipo de detalles que convierten un buen juego en una obra maestra. La voz femenina y robótica de GLaDOS, la inteligencia artificial que acompaña, asesora y despista a Chell, tiene líneas de guión tan brillantes en su inerte sensatez que serían descacharrantes... si no fuera porque dan tanto miedo.



PORTAL

100°

PORTAL

CRUSH (PSP)

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION (WII)

PORTAL

EL PUZZLE MÁS ORIGINAL EN MUCHOS AÑOS PARA CONSOLA ES EN PRIMERA PERSONA, ES MUY DURO Y ES PERFECTO.

Un redactor de **Xtreme**, cuyo nombre no desvelaremos por pudor, afirmó tras su primera noche en vela enganchado al ***Portal*** que esta explosiva sorpresa incluida en ***The Orange Box*** *«es mejor que el sexo»*. Francamente, no diríamos tanto, pero casi: ***Portal*** es lo mejor que puedes hacer vestido.

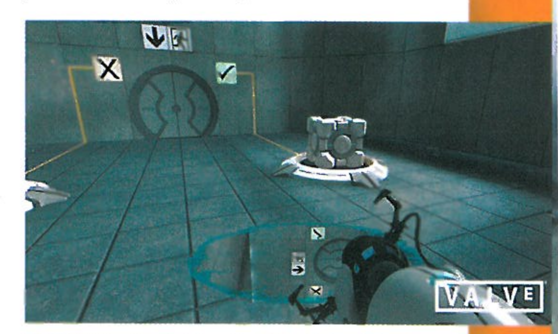
Portal nació como secuela apócrifa de un juego gratuito para **PC** (aún lo encontrarás por Internet con facilidad) llamado *Narbacular Drop*. Sus autores, **Nuclear Monkey Software**, forman parte actualmente de **Valve**, y han participado en la creación de este ***Portal*** que está recibiendo elogios por doquier. No es para menos: la conjunción del riguroso motor físico de ***Half-Life 2*** con inteligentísimos, desafiantes y abstractos *puzzles* situacionales han dado luz a uno de los indudables juegos del año, uno que no necesita explosiones verbeneras, diseños post-góticos o alta definición de chichinabo para sorprender, maravillar y vapulear psicológicamente al jugador.

Portal funciona así: nuestra protagonista, Chell, está encerrada en unos laboratorios de prueba de la empresa ficticia, parte del universo *HL2*, Aperture Science, Inc. Como una especie de conejillo de indias, debe salir de salas herméticamente cerradas, progresivamente más diabólicas, con la ayuda de una pistola creadora de portales teletransportadores. Chell puede crear una entrada y una salida para ese portal en cualquier sitio a donde pueda apuntar con el rifle...

Eso es todo. Pero es mucho más complicado de imaginar que de explicar. En los niveles superiores, este sencillo concepto se riza de forma extraordinaria, en *puzzles* de laboratorio que hacen dar tumbos a Chell por salas enormes llenas de fosos de ácido, energía destructora y cientos de cajas de enigmática utilidad. ***Portal*** no es sólo el mejor *puzzle* que hemos visto en muchos años (hablamos de años reales), sino un giro definitorio y definitivo para el género. Viva **Valve**.



CORAZON DE CRISTAL Chell está encerrada en las instalaciones de Aperture Science, Inc. Salir de allí es cosa de paciencia, neuronas y visión espacial.



MAGIC BOXES La pistola antigravitatoria heredada de HL2, pero con la capacidad limitada, se usa para mover cajas, abrir cerraduras y jugar con la física

CONCLUYENDO

No debemos olvidar algo esencial: Portal no va solo. Forma parte de un pack espectacular de juegos impecables y que enriquecen, cada uno a su manera, uno de los universos ficticios más importantes del medio: el de Half-Life.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,2	7,9	9,7	7,0		9,6

TEAM FORTRESS 2

¿FRUSTRADO PORQUE HALF-LIFE 2 NO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR? ¡INSENSATO! PARA ESO SE INCLUYE EN THE ORANGE BOX ESTA MARAVILLA ÜBERVIOLENTA QUE FUNDIRÁ TU ROUTER.



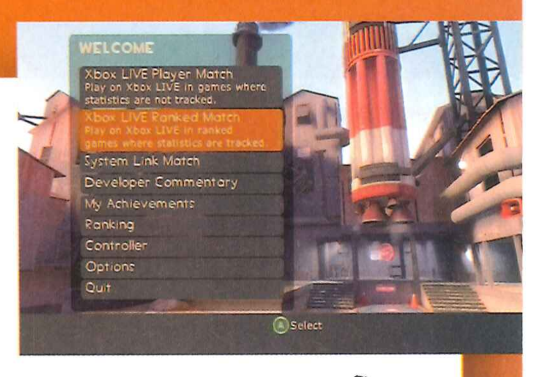
Tras casi una década de cocción (¡fue anunciado formalmente en la feria E3 de 1999!), **Valve** por fin nos ofrece la oportunidad de disfrutar de la esperadísima secuela de *Team Fortress*, todo un lujo para culminar la mastodóntica oferta de **The Orange Box**.

Shooters multijugador hay muchos, pero pocos con la inteligente arquitectura de ***Team Fortress 2***. Os lo dice una persona que se ha quemado las pestañas en interminables maratones nocturas, formando alianzas inquebrantables con absolutos desconocidos, gracias al milagro del *on-line*. ***Team Fortress 2*** ha logrado incluso que abandone el modo multijugador de *Halo 3*, algo que sinceramente jamás creía que sucedería.

Asumo perfectamente las limitaciones de ***Team Fortress 2*** respecto al impecable multijugador del juego de **Bungie**, que despliega muchos más modos de juego. La más evidente, que éste es un juego diseñado integramente para jugar en equipo. Aqui no hay lugar para lobos solitarios adictos al *deathmatch*. Antes de empezar la partida (o tras morir) podrás elegir entre 9 clases diferentes de soldados, cada uno dotado de sus propias armas y habilidades. Tu «profesión» marcará tu forma de afrontar el duelo contra el equipo rival. Si eres de los que les gusta ir en avanzadilla, harás bien en elegir al Explorador o el Pirómano. Optar por el gigante de la Gatling Gun lastrará bastante tu agilidad pero tendrás una potencia de fuego y una resistencia sin rival. Los más responsables y metódicos optarán por el Médico y el Ingeniero, aunque si lo que quieres echarte unas risas, te recomiendo el Espia. Jugar con él es una experiencia inolvidable.

Cada partida de ***Team Fortress 2*** se vive con la intensidad de una Guerra Mundial. Y aunque los servidores de **Valve** te jugarán más de una mala pasada (las pérdidas de conexión son tristemente habituales), no podrás dejar de encadenar un enfrentamiento tras otro.

El potente motor Source infunde vida a un auténtico *cartoon*, cuyos entrañables diseños contrastan con la violencia imperante en cada partida. Y que conste que no me quejo. Quemar vivo a un enemigo es lo más gratificante que me ha dado Xbox 360 en los últimos meses...

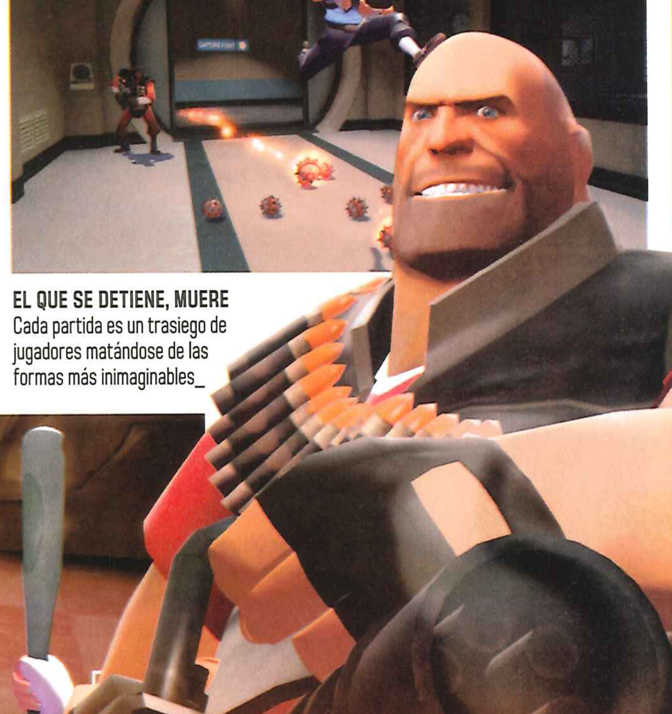


LO SENTIMOS: SÓLO GRUPOS

Como su propio título indica, *Team Fortress 2* ha sido diseñado especificamente para ser jugado en equipo. Ir en plan asesino solitario supone la muerte garantizada. Aunque no temas, no se trata de construir sofisticadas estrategias para conquistar la bandera rival. Simplemente tendrás que aprender a cubrir las espaldas a tus compañeros, y apostar por la clase de soldado que mejor se adapte a tu forma de jugar.







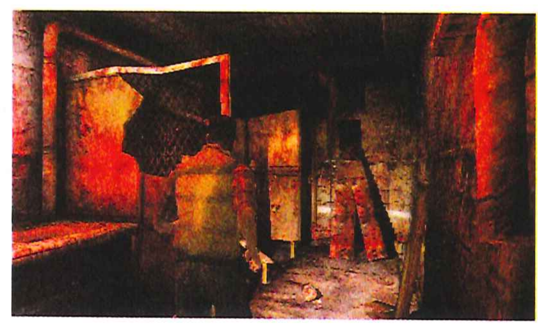
EL QUE SE DETIENE, MUERE
Cada partida es un trasiego de jugadores matándose de las formas más inimaginables_



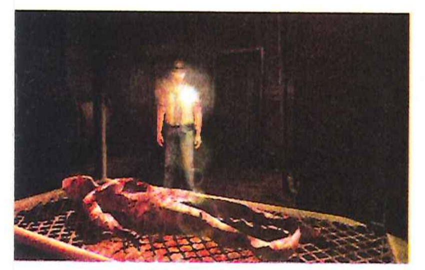
CONCLUYENDO
El mejor colofón imaginable para The Orange Box. Frente a la aventura de Half-Life 2 y la reflexión de Portal, Team Fortress 2 es acción multijugador pura y dura. Sólo tienes que engancharte a una partida y verás las horas pasar como si fueran segundos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,4	9,0	9,2	9,2		9,2

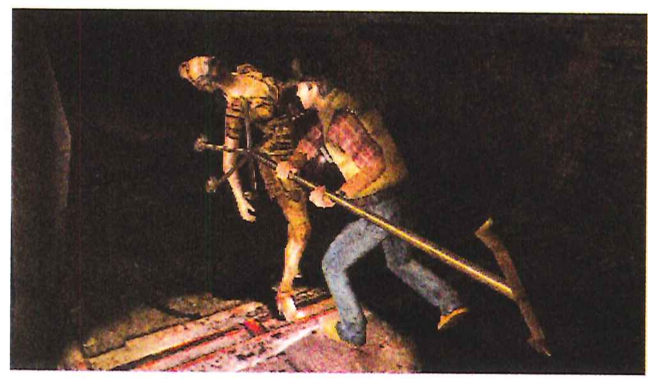


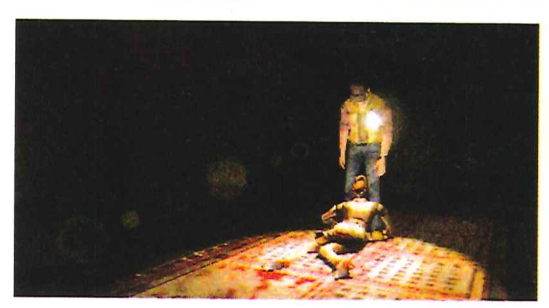






DESAMPARO ANTE EL TERROR. Silent Hill Origins propone una experiencia única en PSP: visitar el infierno en la tierra encarnando a un desquiciado.

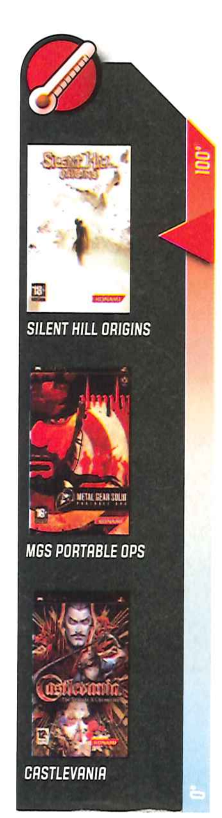






_BEN REILLY

SILENT HILL ORIGINS



CON ESTA ADAPTACIÓN A PSP, VOLVEMOS A ESTE PUEBLO TERRIBLE CON UNA MEZCLA DE IMPACIENCIA, NOSTALGIA Y MIEDO A LO DESCONOCIDO, PERO SIN DUDA EL VIAJE HA MERECIDO LA PENA.

Silent Hill Origins ha estado empapado en miedo desde su anuncio oficial hace año y medio. El temor comenzó con el propio concepto, ya que jugar a esta emblemática saga en el metro o el bus no se antojaba muy adecuado. Después llegó la confirmación de que sería **Climax**, un estudio occidental, el encargado del producto en lugar del sacrosante **Team Silent**. Por último, la sombra de la cancelación: de la perspectiva a lo *Resident Evil 4* y el uso de barricadas se pasó al desarrollo clásico de la saga, pasando el proyecto de manos americanas a británicas. Y justo cuando todo parecía un rodaje de **Terry Gilliam**...

Un trayecto tranquilo hacia un merecido descanso. O eso cree Travis Grady, el atribulado y esquizoide camionero que protagoniza esta precuela. Y su aventura, como el juego original, comienza en una carretera. En lugar de coger un desvio e irse al Flamingo's a relajarse, Travis llega a Silent Hill, tras cruzarse en su camino cierta niñita de traje azul.

Origins no está para tonterías, y al igual que hiciese el primer *Silent Hill*, comienza con un trallazo: Travis detiene su camión frente a una casa en llamas, de la que rescata a una carbonizada pero aún viva Alessa. Un triple acierto: sorpresa para los neófitos, respeto hacia los seguidores y el primero de varios guiños respetuosos hacia la película. Y tal y como le ocurría a Harry Mason, Travis despierta en Silent Hill, donde se dirige al hospital para comprobar el estado de la niña. Pero ojo: no se copia la estructura de la primera entrega, sino que se la homenajea y amplia con un nuevo protagonista, versión triste de Alicia tras el conejo blanco.

Bienvenido a casa, Travis

Y es que Travis poco tiene que ver con otros protagonistas de la saga. Su demencia, con terribles *flashbacks* de su infancia, es un argumento-bonus para el jugador, de perfecta coherencia cuando se enlaza con el de lo que ocurre en *Silent Hill*, hacia el final del juego, y que sirve como perfecto prólogo de esta serie de juegos. Eso no es todo: al contrario que sus predecesores, Travis sabe defenderse, con ataques físicos de potencia acumulable (como en *The Room*), objetos contundentes y, a Dios gracias, una excelente puntería con las escasas armas de fuego que encontramos. Incluso puede arrojar objetos como televisores a las cabezas de esas enfermeras tan sexys. Los *puzzles* son elaborados y originales, y se recupera el cambio entre planos dimensionales para resolver retos de habilidad. Dicho así, sobre un fondo blanco y con imágenes estáticas, todo parece un tranquilo paseo. Pero el ruido blanco de **Akira Yamaoka** os estará taladrando el oído y la mente mientras que los malsanos filtros en pantalla os jugarán malas pasadas visuales. ***Silent Hill Origins*** exige que lo juguéis en silencio y a oscuras, pero esas mismas circunstancias os pueden hacer abandonar la consola despavoridos. No es broma.

La belleza más horrenda

Como decíamos en la introducción, el juego pasó una época convulsa en la que **Konami** dió un toque de atención a **Climax** para que se



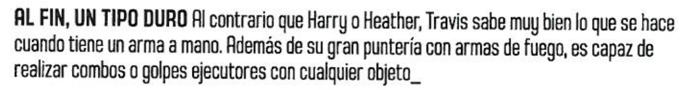
_GÉNERO **VIAJE INICIÁTICO INFERNAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **CLIMAX**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.KONAMI.COM**











AL FIN, UN TIPO DURO Al contrario que Harry o Heather, Travis sabe muy bien lo que se hace cuando tiene un arma a mano. Además de su gran puntería con armas de fuego, es capaz de realizar combos o golpes ejecutores con cualquier objeto_

pusiera las pilas e hiciera un juego a la altura del nombre en la portada. Y no nos cansaremos de agradecerlo, porque comparar el producto final con los burdos planteamientos iniciales arroja diferencias abismales.

Silent Hill Origins es el juego más espectacular que hemos visto en **PSP**. El nivel de detalle puesto en los escenarios va desde vegetación que se mece con el viento a niebla volumétrica, con especial mención a los efectos de luz, con sombras progresivas para todos los objetos y enemigos. También sobresale el modelado de los personajes, en particular de los monstruos, con ese brillo viscoso marca de la casa, enfatizado por la alta resolución que ofrece **PSP**. En el sonido todo queda en casa; **Akira Yamaoka** vuelve a crear una banda sonora excepcional, con nuevos temas vocales y un tono más minimalista, triste para los momentos emotivos y tenso para las situaciones más terroríficas.

Es algo difícil de definir, pero intrínseco a *Silent Hill*. Inquieta al jugador, le incomodan y a veces le obligan a parar. Seguro que más de uno habéis hecho la prueba: si mostráis un *Silent* a una persona ajena a las consolas, lo más probable es que aguante muy poco frente a la pantalla, por puro nerviosismo.

En esencia, *Silent Hill* es el espejo retorcido donde vemos lo que no nos gusta de nosotros mismos o, si queremos engañarnos, del protagonista. Esta primera entrega portátil reproduce ese sentimiento, durante doce cortas horas en las que nos lleva sin descanso a la oscuridad que anida en todos. Todo esto nos hace albergar serias esperanzas para **The Collective** y su trabajo en el futuro y aún misteriosísimo *Silent Hill V*. No cabe duda que pronto volveremos a este pueblo.

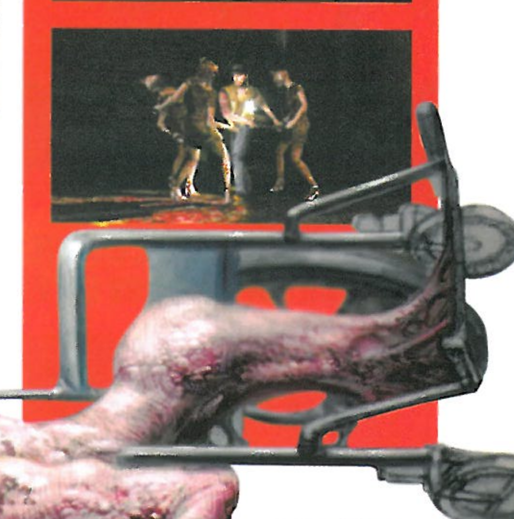
¡NI TE ACERQUES! Podemos arrojar objetos del mobiliario como improvisadas armas de un solo impacto. Para guardar distancias_

ASÍ SE MIMA A UN FAN

Al ser una precuela, en ***Origins*** regresan varios personajes clave en la saga, como Lisa Garland, el doctor Kauffman, y las imprescindibles Dhalia y Alessa Gillespie. Este UMD también revela secretos de la historia de este pueblo maldito, en particular de las artes oscuras que lo convirtieron en una dimensión tenebrosa. Otro aspecto muy agradable para con el seguidor de la saga es el respeto que se tiene hacia la película. Se ha reproducido en aspecto visual de la niebla en el film, el uso de varias dimensiones paralelas y diversos toques visuales extraídos directamente de la infravalorada adaptación de **Christophe Gans**.







CONCLUYENDO

Los fieles de la saga Silent Hill dan tanto o más miedo que los monstruos que habitan este pueblo, pero podemos respirar tranquilos. Origins es un juego fabuloso, la nueva estrella del catálogo de PSP y una estupenda entrada en la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,2	9,2	8,9	8,0	9,2



OCTUBRE DE 1849. Chopin se halla en el lecho de muerte y en sus sueños ha creado un mundo de fantasía. Muy pronto lo visitará él mismo.



TRANSICIONES. Para viajar entre localizaciones recorreremos vastas extensiones de terreno habitadas por enemigos.



Sí. Preguntémosle si nos puede concertar una audiencia con el conde Vals.

CUARTETO PRINCIPAL. CHOPIN, BEAT, ALLEGRETTO Y POLKA SON LOS PRINCIPALES PROTAGONISTAS DE ETERNAL SONATA_

TRI-CRESCENDO CONVIERTE SU PARTICULAR HOMENAJE JUGABLE A CHOPIN EN EL MEJOR RPG DE LA NEXT-GEN



RITARDANDO EL PUEBLO DE BEAT Y ALLEGRETTO ES UNA BUENA MUESTRA DEL RECARGADO ESTILO GRÁFICO DEL JUEGO._

ACCIÓN POR TURNOS.

Así podrían calificarse los combates de *Eternal Sonata*, ya que podrás moverte libremente por el escenario, pero deberás respetar los clásicos turnos de ataque y defensa; eso sí, de forma activa. Pueden participar hasta tres personajes, y otros tantos jugadores humanos controlándolos, y habrá que tener muy en cuenta las zonas de luz y oscuridad, pues en éstas las magias y el efecto de ellas sobre el enemigo serán diferentes. Además, algunos de nuestros rivales transformarán aspecto y actitud dependiendo de si están en zonas luminosas u oscuras. Otro detalle original es la evolución de los sistemas de ataque al aumentar de nivel (seis grados diferentes), los cuales comenzarán de forma asequible y poco a poco se irán complicando hasta convertirse en auténticos desafíos.





ETERNAL SONATA 12+

XBOX 360

_GÉNERO RPG CHOPINESCO Y COLORISTA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
_DESARROLLADOR TRI-CRESCENDO
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1-3 _ON-LINE SÍ (CONTENIDO)
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ETERNALSONATA.NAMCOBANDAIGAMES.COM

EL REPARTO

De izquierda a derecha y de arriba abajo los diez carismáticos protagonistas del juego: Falsetto, Jazz, Claves, Polka, Allegretto, Chopin, Viola, Salsa, March y Beat.

_THE ELF

ETERNAL SONATA

LA NOCHE DEL 16 DE OCTUBRE DE 1849 EN UN APARTAMENTO, EN PLENO CENTRO DE PARÍS, FREDERIC CHOPIN, EL POETA DEL PIANO, ESTÁ PROTAGONIZANDO EL ÚLTIMO SUEÑO DE SU VIDA...

Y ese sueño se llama *Eternal Sonata* o *Trusty Bell: Chopin No Yume* para los usuarios japoneses. **Xbox 360** tiene el honor de reproducir en sus carnes de silicio el primer *RPG* que realmente nos transporta a la nueva generación, a esa que está destinada a demostrar que la alta definición es algo ya realmente necesario y totalmente recomendable para nuestro sentido más preciado. Los componentes de **tri-Crescendo**, merecedores de toda la gloria por su labor en las dos entregas de *Baten Kaitos* para **GC**, son los culpables, por encima de otros muchos factores, del éxtasis cromático y exaltación gráfica de ***Eternal Sonata***. Un desmedido despliegue artístico que producirá en todo aquel que lo experimente algo muy parecido al Síndrome de Stendhal, un elevado ritmo cardíaco, vértigo, confusión e incluso alucinaciones ante la sobredosis de belleza artística que encierra este *RPG*. Nada más cargarlo espera a que las tres secuencias aparezcan ante ti a modo de prólogo. Auténtica poesía digital en movimiento, acompañada por una original y profunda historia que nos sitúa en un mundo de fantasía soñado por Frederic Chopin en su lecho de muerte y que ofrece numerosos paralelismos con su vida real.

El más que nunca necesario factor audio corre a cargo de Chopin, en manos del prestigioso pianista ruso **Stanislaw Bunin** y de un **Motoi Sakuraba** más inspirado que en sus últimas creaciones, y nuevamente incapaz de transmitir algo que no sea melancolía o ausencia de lo positivo; sin duda, algo que pedía el argumento de ***Eternal Sonata*** a gritos. Y ahí estarás tú, con la boca abierta ante el maravilloso despliegue gráfico de cuento, deliciosamente recargado con un colorido abrumador y profuso en detalles, como si de una exposición pictórica en movimiento se tratara. Sin darte apenas cuenta habrán transcurrido los primeros noventa minutos y los títulos de crédito harán acto de presencia. Para ese momento ya habrás captado la dualidad constante que da forma al argumento: el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el sueño y la vigilia, el amor y la traición... Se mastica el drama.

¿Se encuentra bien señor Stendhal?

Una vez recuperados del *shock* emocional descubriremos que más allá del artificio visual y el claro homenaje a **Chopin** (conoceremos fragmentos de su vida, los siete capítulos llevan el nombre de sus obras, los personajes y localizaciones están relacionados con el mundo de la música...), el esquema de juego está bien construido. Los protagonistas son realmente caris-





ALDEA TENUTO AQUÍ VIVE POLKA CON SU MADRE, Y ES EL PACÍFICO PUEBLO DONDE DA COMIENZO LA AVENTURA Y EL SUEÑO DE CHOPIN_

FREDERIC CHOPIN

El gran compositor polaco protagoniza, en el lecho de muerte, una aventura en la que se enfrentará a sí mismo. ¿Volverá a la vida o terminará aceptando su muerte?







EN TRES PANTALLAS

VIDA DE CHOPIN. Representada por bellas imágenes y brillantes composiciones_

PARTITURAS. Encuéntralas y podrás interpretarlas con otros personajes_

NIVELES DE COMBATE. Al aumentar tu nivel, la dificultad será cada vez mayor_

PROTAGONIZA EL SUEÑO DE CHOPIN EN SUS ÚLTIMAS HORAS DE VIDA

➲ máticos, visual y argumentalmente hablando. Es una auténtica delicia presenciar las situaciones y diálogos entre Chopin, Polka, Allegretto y el resto de personajes: todos dotados de una solidez gráfica asombrosa, logradas expresiones faciales y un papel relevante en la historia.

Otro de los mayores atractivos de ***Eternal Sonata*** es su brillante sistema de combates, que mezcla de forma inteligente acción y turnos (**tri-Ace** y **tri-Crescendo** son los únicos grupos de programación que intentan hacer algo nuevo, refrescante y divertido en este apartado), y se saca de la chistera elementos como la luz, la oscuridad o la evolución de su desarrollo a medida que aumentamos el nivel de experiencia. Es uno de esos pocos *RPG* en los que no te importará pelearte constantemente. Para los amantes de la geografía digital decir que los pueblos y ciudades son tan bellos como modestos en proporciones y que los escenarios de transición, esos que sirven para ir de una localización habitada a otra y que dan cobijo a los enemigos, son bastante extensos aunque limitados a la hora de explorar. Contemplación, exploración y lucha conviven en perfecto equilibrio, como casi todo en este *RPG* de carácter relajante y a la vez intenso. Seguimos con las dualidades.

Puestos a criticar podríamos echar en falta más horas de juego (solamente entre 25 y 30), poblaciones de mayores dimensiones, más variedad en los enemigos, la posibilidad de rotar la cámara para disfrutar del entorno como se merece y algún que otro extra más. Pero os aseguro que después de experimentar el vibrante grafismo, el envolvente sonido que lo acompaña, la original historia y el elaborado sistema de combates, el resto de apartados pasará a un segundo plano. ***Eternal Sonata***, el último legado de **Chopin**, es pura acumulación de belleza y exuberancia artística de nueva generación. ●

CONCLUYENDO

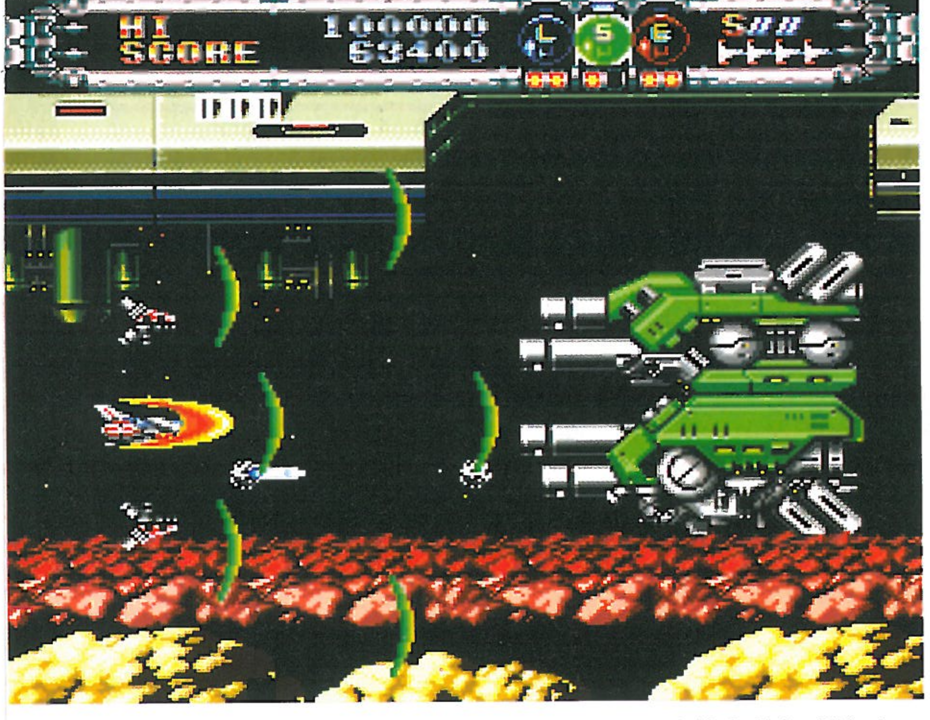
Es el primer RPG real de nueva generación. Su apartado gráfico, tremendamente recargado y colorista, te hipnotizará desde el primer instante, así como la original historia del último sueño de Chopin. 30 horas de pura delicia audiovisual.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
9,3	8,9	9,0	8,2	XBOX 360	9,0



Wii

_GÉNERO SHOOTER CON MÚSICA MEMORABLE
_PAIS JAPÓN _COMPAÑÍA HUDSON SOFT
_DESARROLLADOR HUDSON SOFT
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB VC-PCE.COM









LA GALAXIA NO ES PARA COBARDES. Tan legendaria como su banda sonora es la dificultad de Gate Of Thunder. Aquí no existe el nivel fácil, sino Normal, Hard y Devil. El primero os dejará avanzar con relativa tranquilidad hasta el final de la segunda fase. A partir de allí, sólo los más hábiles podrán conservar las vidas y el armamento de la nave.

_NEMESIS

GATE OF THUNDER



R-TYPE (PC ENGINE/TG-16)

GATE OF THUNDER (PC ENGINE S. CD-ROM)

DRAGON SPIRIT (PC ENGINE/TG-16)

PC-ENGINE S. CD-ROM DEBUTA EN LA CONSOLA VIRTUAL DE WII CON UN SHOOTER TAN MÍTICO COMO INÉDITO EN EUROPA

No mentía **Hudson Soft** cuando aseguraba que trabajarían duro para traer a la **Consola Virtual** los pesos pesados de **PC-Engine**, a pesar del *handicap* de tener que bregar con el horrendo catálogo de **TurboGrafx-16** (la **PC-E** occidental), **Hudson** ha ido cumpliendo su palabra. Incluso haciendo realidad una quimera: emular un juego de **Super CD-ROM**. Y para ello ha recurrido al juego que acompañaba al lanzamiento de la **Turbo Duo** en EE.UU.: ***Gate Of Thunder***.

Esta obra maestra, latente aún en la memoria de los fans del género *shooter*, llega a **Wii** primorosamente emulada. Si bien es cierto que su inolvidable banda sonora no suena tan cristalina como en el original de CD, sus melodías se te clavan en las meninges con tanto poderío como en 1992. Su música, unida a una dificultad más que severa, alimentaron la leyenda de ***Gate Of Thunder*** a lo largo de estos años, convirtiendolo en una pieza de coleccionista, y alimentando el prestigio de **PC Engine** como la consola suprema para los fans de los matamarcianos.

A día de hoy, puede que los gráficos de **Gate Of Thunder** sean de una simpleza casi entrañable, pero su carga adictiva sigue perfectamente intacta. Es imposible echar sólo una partida. Tus dedos, y sobre todo tus oídos, te piden avanzar más y más, entre incesantes oleadas de enemigos y múltiples planos de **scroll**. La verdad es que por 800 miserables puntos **Wii**, un fan del retro, en especial de los *shooters*, no puede pedir más.

¿Y LORDS OF THUNDER?

No entraremos en la eterna discusión sobre cuál es mejor: si *Gate of Thunder* o su «secuela» *Lords Of Thunder*. Sólo ansiamos que llegue pronto al catálogo de la Consola Virtual y podamos disfrutar de su metalera banda sonora. De momento, desde el 26 de octubre ya hay disponible otro lanzamiento de PC-Engine Super CD-ROM: *Super Air Zonk*.



CONCLUYENDO

Viva la madre que parió a Hudson Soft. Se puede decir más claro pero no más alto. Ante nosotros se abre un universo esperanzador, repleto de clásicos de Turbo Duo inéditos en Europa, con un shooter magistral como cabeza de lanza.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,0	9,3	8,7	8,5	8,8







18+

PS2 • PSP

_GÉNERO MINIJUEGOS DESCALABRANTES
_PAÍS NUEVA ZELANDA _COMPAÑÍA RED MILE ENT.
_DESARROLLADOR SIDHE INTERACTIVE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO (PS2) / SÍ (PSP)
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.JACKASSTHEGAME.COM

100°

WARIO WARE TWISTED (DS)

JACKASS (PS2)

APE ACADEMY (PSP)

0°

_JOHN TONES

JACKASS

EL PROGRAMA QUE CONVIRTIÓ EL SLAPSTICK EN POESÍA URBANA TIENE VIDEOJUEGO.

Me niego a emplear este corto espacio de análisis en una defensa de *Jackass* que **Johnny Knoxville** y los suyos no necesitan: su concepto del humor físico y la comedia idiota ha revolucionado la estética MTV, y lo mejor que podemos decir del videojuego es que respeta y prolonga ese legado. Quizás ***Jackass - El juego*** no sea revolucionario en su *gameplay*, pero es un regalo para los fans de la serie de televisión, a los que se nos supone (con acierto) como mostrencos amantes del chiste vertiginoso y con un arco de atención de unos pocos segundos.

Como su modelo, el juego se estructura en pequeños *sketches*, algunos directamente inspirados en la serie original, otros de corte más fantástico-agresivo, aprovechando que los avatares virtuales pueden ser machacados a fondo y sin piedad. Así, a pruebas de baile inspiradas en los desmanes de Party Boy se suman insensatas carreras con carritos de supermercado a velocidades sencillamente asesinas.

Lo más interesante para el fan de *Jackass* no está sólo en poder desbloquear trajes que remiten a los momentos más gloriosos del programa, en el hecho de que los genuinos protagonistas hayan puesto voces y aullidos a sus contrapartidas virtuales, o en que entre los abundantes premios a desbloquear (en versión **PS2**) estén vídeos originales de la serie. Lo realmente cautivador está en que todo el esfuerzo gráfico ha ido directo a crear personajes sólidos, de movimientos muy naturales, y que reciben golpes que duelen al jugador a la vez que provocan su carcajada. Independientemente de su rudimentario *gameplay*, el juego es *Jackass* cien por cien. Erupto por ello.

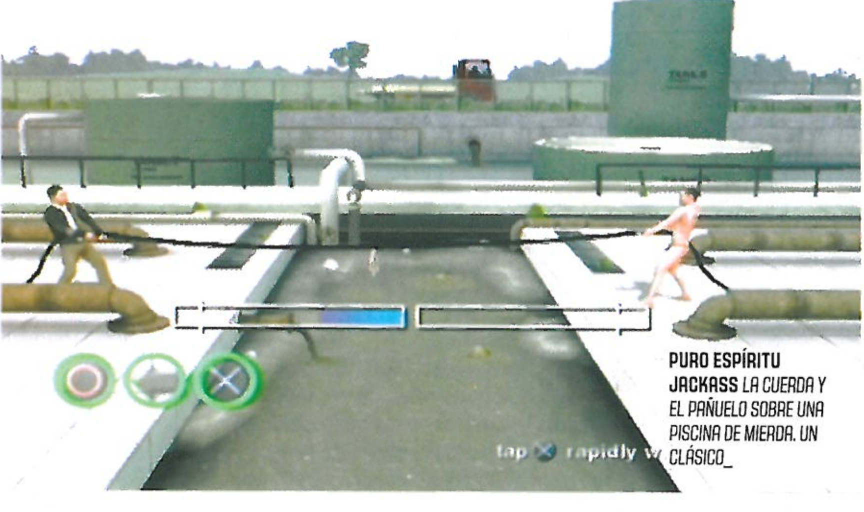


¡PARTYYYY! ¿BAILAR SEMIDESNUDO HASTA QUE TE EXPULSEN DE LA TIENDA? ¡CHECK!_



CADA GOLPE CUENTA LAS FRACTURAS MULTIPLICAN LOS BONUS EN LOS JUEGOS MÁS BESTIAS_





PURO ESPÍRITU JACKASS LA CUERDA Y EL PAÑUELO SOBRE UNA PISCINA DE MIERDA. UN CLÁSICO_





CONCLUYENDO

Con sus particularidades (ojo al Modo Director de PSP), Jackass el Videojuego es un sueño para el fan.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2 GLOBAL	PSP GLOBAL
8,0	8,8	7,0	7,0	8,0	8,2



7+

PS2 • WII • XBOX 360

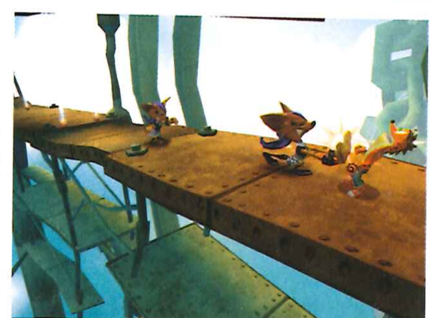
_GÉNERO ACCIÓN/PLATAFORMAS
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA VIVENDI GAMES
_DESARROLLADOR SIERRA
_DISTRIBUYE VIVENDI GAMES
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.CRASHBANDICOOT.COM



EN COMPAÑIA
JUEGA CON UN AMIGO EN COOPERATIVO, PODRÁ UNIRSE A LA AVENTURA EN CUALQUIER MOMENTO









DOMINA A LA BESTIA
ATACA A LA CRIATURA Y USA LA MAGIA MOJO DE AKU-AKU PARA DESPUÉS CONTROLARLA







_ANNA

CRASH
LUCHA DE TITANES

LA MASCOTA DE VIVENDI SE ATREVE ESTA VEZ CON UNA AVENTURA CON GRANDES DOSIS DE ACCIÓN

Tras su última aparición en consola, con un título de conducción, y varios años de ausencia, todo parecía apuntar a que **Sierra** estaba entregado en la creación de un *Crash* completo, digno de la serie y que fuera a retomar los orígenes de la saga: las plataformas. Pero nada más lejos de la realidad, pues los desarrolladores se han acogido al parlamento de las tres «i»: Infantil, Insulso e Iterativo. Y es que, ***Lucha de Titanes*** es una aventura con grandes dosis de acción, cuyo único atractivo es montar y controlar a descomunales bestias. Atractivo que, sin embargo, se vuelve algo monótono nada más superar los dos niveles, pues descubrirás que lo que has de hacer es machacar el botón de ataque para derribar al enemigo. Hay un total de 15 criaturas, cada una se maneja de manera distinta y posee habilidades diferentes; así pues, podrás lanzar bombas fétidas, rayos láser, atravesar a tu rival con una cola de escorpión... Acciones que, sin duda, son más divertidas si las compartes con un amigo en modo cooperativo. Además, Crash conserva su estética y movimientos clásicos, pero se han añadido otros nuevos de ataque (patadas y puñetazos acrobáticos).

Los pros y contras de las tres versiones son: la de **360** no hace el uso que se espera del *hardware* y encima genera un barrido inexplicable de imagen cuando Crash está en acción; la de **Wii** utiliza el sensor de movimiento del mando para colocar objetos (gafas, bigote...) a los personajes durante las secuencias de vídeo; y la de **PS2** es la más correcta en cuanto a posibilidades gráficas y jugables.



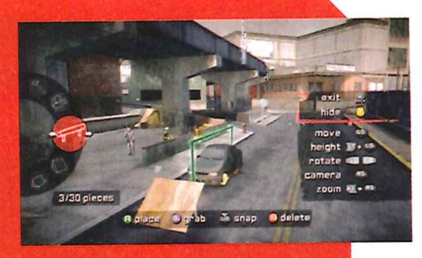
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL	PS2 GLOBAL
7,0	7,2	7,5	7,8	7,2	6,8	7,5



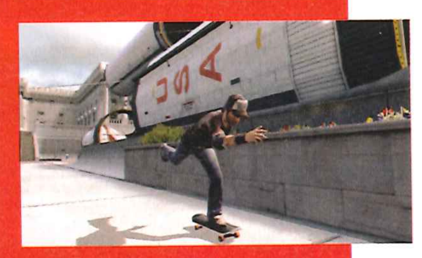
FILADELFIA, BALTIMORE Y WASHINGTON
ESTAS TRES CIUDADES, CASI EN SU TOTALIDAD, SERVIRÁN COMO GIGANTESCO SKATE PARK PARA TU PATINADOR Y SUS AMIGOTES_









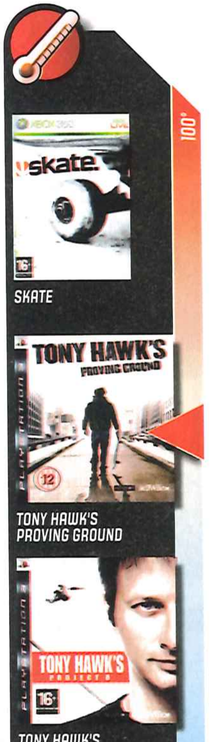


TRIPLE EVOLUCIÓN

En **Proving Ground** podrás evolucionar a tu *skater* hacia tres formas de patinar diferentes: Carrera (para ser un Pro), Constructor (con habilidades para modificar el escenario) y Fanático (patinaje agresivo, principalmente).

_MELONGASOIL

TONY HAWK'S
PROVING GROUND



SKATE

TONY HAWK'S PROVING GROUND

TONY HAWK'S PROJECT 8

ACTIVISION CONTINÚA EVOLUCIONANDO SU LONGEVA SAGA DE SKATEBOARD, PERO NO TERMINA DE DAR EL AUTÉNTICO SALTO GENERACIONAL QUE ESPERÁBAMOS.

La saga de *skate* que abrió nuestra mente a una nueva experiencia en lo que respecta a simuladores deportivos regresa a las máquinas de nueva generación.

Neversoft y **Activision** continúan la evolución de la saga al mismo ritmo que antaño, sin importarles en absoluto los diferentes avances que se han hecho en el género... vamos, para ser sinceros, les ha dado exactamente igual si *Skate* ha calado en los aficionados al deporte de la tabla o no. Este comportamiento tiene sus cosas buenas y sus cosas malas: la saga no ha perdido su esencia y sus aficionados lo van a agradecer, pero no han aprovechado ninguna de las novedades y mejoras que *Skate* ha introducido en el género, que no son precisamente pocas. Y de novedades tenemos que hablar, ya que sin ellas difícilmente habríamos llegado a ver una novena entrega de *Tony Hawk's Skateboarding*.

Clásico, pero con novedades

Como hemos mencionado, ***Proving Ground*** sigue siendo un *Tony Hawk's*: leyes físicas absurdas, líneas de trucos infinitas, controles que rozan lo arcade... Pero **Neversoft** ha incluido alguna que otra mejora, sobre todo en su planteamiento y desarrollo, que aunque no resulten especialmente importantes para los recién iniciados en la saga, sí darán un soplo de aire fresco a los incondicionales de la saga. Para empezar, el Modo Carrera es más abierto que nunca; han vuelto las infinitas posibilidades de personalización (perdidas en *Project 8*) y la aventura puede enfocarse desde tres diferentes estilos de *skate* o, directamente, desde todos ellos al mismo tiempo.

Junto a la evolución típica que se presentó desde el primer *Tony Hawk's* con argumento, «*de patinador desconocido a Pro que se forra por dar una patada a una tabla*», denominada Carrera, ***Proving Ground*** innova con dos nuevas formas de jugar y, principalmente, de enfocar la evolución de nuestro personaje: Fanático y Constructor. A lo largo del juego iremos encontrándonos con tres tipos de personajes (y *skaters*) que irán desgranando la historia a través de pequeños capítulos y que nos harán ganar puntos en cada una de las tres habilidades disponibles.

Mientras que la habilidad Carrera nos obligará a poner al límite nuestras habilidades como *skater*, la habilidad Constructor nos permitirá modificar a nuestro gusto

_GÉNERO SIMULADOR/ARCADE DE SKATE
_PAIS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR NEVERSOFT
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.THPG.ES

EQUILIBRIO Para conseguir un nivel aceptable de equilibrio tendrás que matarte a manuals y grinds.

el entorno, que comprende Filadelfia, Baltimore y Washington, con todo tipo de rampas y objetos para hacer más difícil nuestra tarea... o más divertida. Por último, la habilidad Fanático nos permitirá acceder a habilidades como la embestida o el Aggro Kick, un nuevo sistema de impulso que nos hará ganar mucha velocidad.

También la vertiente Carrera ha ganado algunas novedades, principalmente extendiendo el sistema Nail the Trick (la posibilidad de diseñar nuestros propios trucos con diferentes movimientos de los *sticks* analógicos), y creando Nail the Grab y Nail the Manual.

Para los amantes del original

Aunque ***Proving Ground*** presenta un sistema de evolución y un planteamiento original y totalmente nuevo, **Neversoft** no se ha olvidado del sistema clásico de juego, en el que teníamos que formar la palabra COMBO, conseguir un determinado número de puntos, encontrar el objeto secreto... Si exploras lo suficiente, encontrarás varias máquinas recreativas repartidas por puntos estratégicos por las tres ciudades del juego; al comenzar una partida, podrás elegir entre los clásicos *skaters* de las primeras entregas (**Rodney Mullen**, **Chad Muska**...) y se mostrarán todos los objetivos a completar en dos minutos.

Multijugador on-line y más...

La saga de **Neversoft** fue la primera en explorar las posibilidades on-line de una máquina como **PS2**, y en ***Proving Ground*** no faltarán las opciones multijugador a través de Internet: crea tu partida y diseña hasta cinco rondas con un objetivo diferente cada una de ellas.

Para completar la serie de novedades de esta nueva entrega, tendremos que destacar, por un lado, la posibilidad de grabar pequeñas películas con nuestros mejores trucos... Y por desgracia, no nos queda más remedio que señalar, en el apartado técnico, la mínima evolución gráfica (visual y físicamente hablando) de la saga con respecto a *Tony Hawk's Project 8*... esperábamos algo más de su motor gráfico.



¡FANÁTICO! Si evolucionas tus habilidades como fanático, podrás ejecutar giros como el que se ve en la pantalla.



CONCLUYENDO
Le encantará a los fans de la saga, aunque incluso ellos notarán la falta de auténticas novedades.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,8	8,3	8,6	8,4	8,4





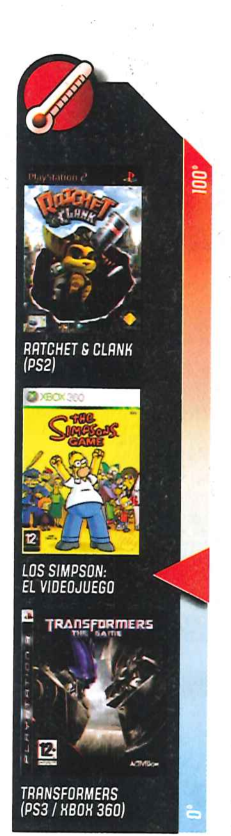




_BEN REILLY

LOS SIMPSON
EL VIDEOJUEGO

¿OS ACORDÁIS DE CUANDO LOS SIMPSON TENÍAN MALA LECHE? ELLOS TAMBIÉN, Y LA HAN RECUPERADO EN EL «EL MEJOR JUEGO DE SU HISTORIA»



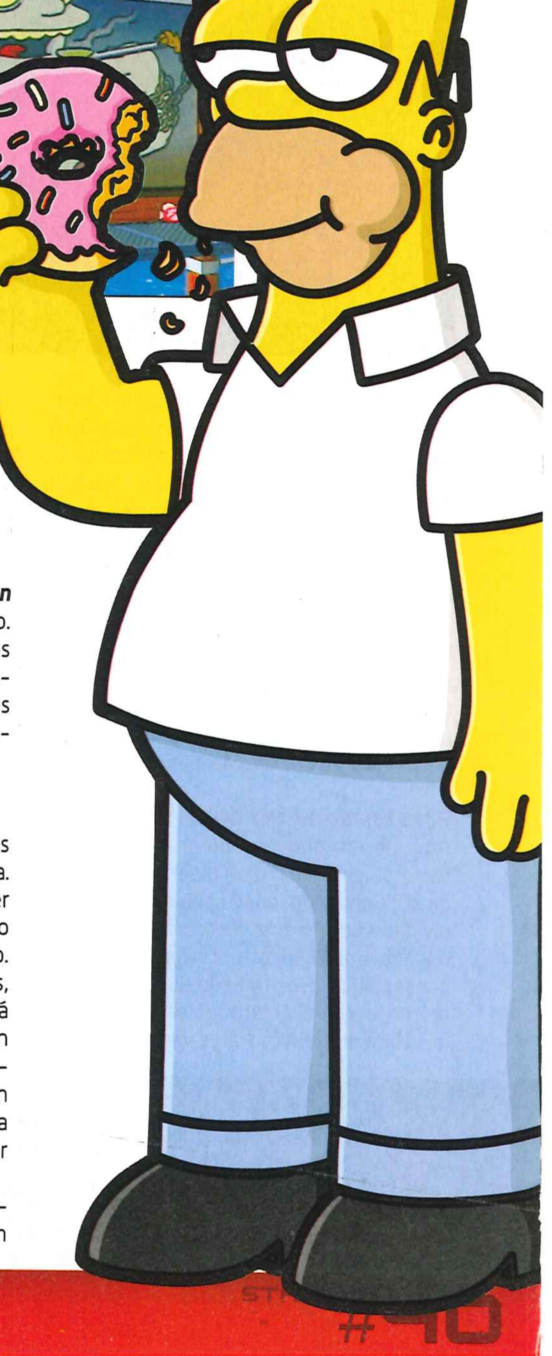
Queda confirmado: si la película de *Los Simpson* fue el bálsamo para el mal sabor de boca de las últimas temporadas de la serie, este juego supone la reconciliación perfecta con esta genialidad televisiva. El videojuego toma el concepto del apreciable *Hit & Run*: un gran escenario en el que cumplir una serie de objetivos, con nuestro Simpson favorito como prota o acompañados de un amigo.

Puede que **Matt Groening**, creador de esta familia nuclear, sea más parecido al judío con el que se le caricaturiza en la serie que al gordito afable de la realidad. Suya es la decisión final en cualquier *Simpson*-producto, y también es suya la orden de que estos juegos sean familiares y accesibles. Es decir, que puedan vender el mayor número de copias posibles. Y efectivamente, el desarrollo de ***Los Simpson - El Videojuego*** es de todo menos complejo. El combate es limitado, con un par de combos básicos y varios poderes basados en las transformaciones de los personajes. Asimismo, los *puzzles* son intuitivos, pero por suerte sin ofender al jugador cogiéndole de la manita.

¡Festival referencial!

Pero en ***Los Simpsons*** hay mucha chicha: no es cómo se llega, sino el camino lo que importa. Para empezar el argumento juega a romper la cuarta pared, ya que Bart, Homer y el resto son conscientes de hallarse en un videojuego. Esto, unido a la mala leche de los guionistas, sirve para crear un festín referencial que hará las delicias de fans de la serie y jugones en general. El director de **Electronic Arts** cohabita con el alcalde Quimby. **Will Wright** es un villano empollón. **Ralphie Wiggum** se alegra de disfrutar de un juego mejor que su anterior adquisición, *Big Mutha Truckers*.

Y más: la referencia deja de ser mero chascarrillo y se convierte en elemento jugable. En



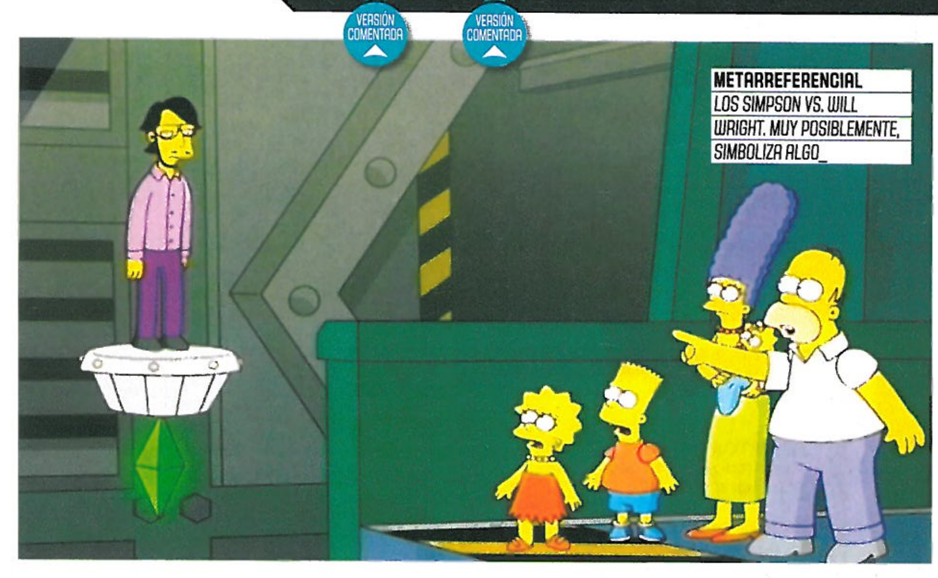
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO 12+

XBOX 360 • PS3 • PS2 • PSP • WII • NINTENDO DS

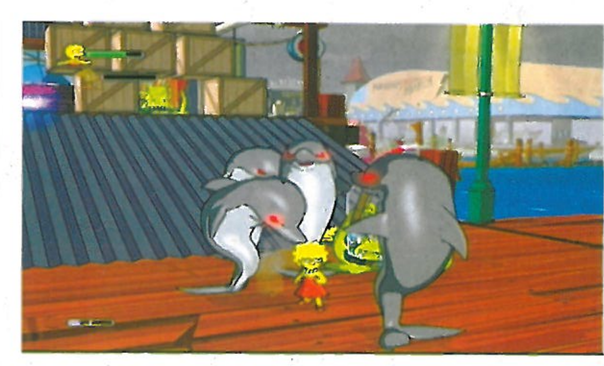
VERSIÓN COMENTADA / VERSIÓN COMENTADA

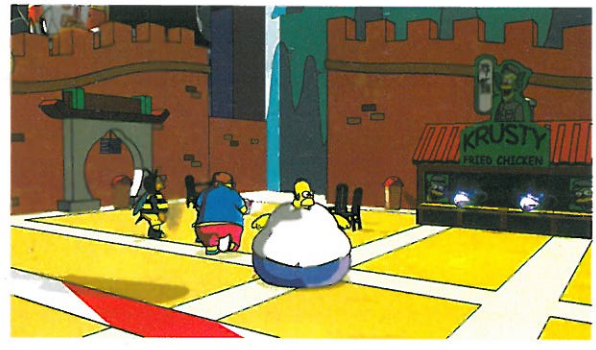


_GÉNERO **JOLGORIO REFERENCIAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **REDWOOD SHORES**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS Y VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.ES.EA.COM**



METARREFERENCIAL
LOS SIMPSON VS. WILL WRIGHT. MUY POSIBLEMENTE, SIMBOLIZA ALGO_









una de las fases Los Simpson tienen que rescatar a su versión de los noventa, representados con modelos pixelados y voces ratoneras. En cada fase el desarrollo se basa en homenajes/burlas crueles de juegos como *Katamari Damacy*, *Medal of Honor* (intro patriótica incluida), *Space Invaders*, *Grand Theft Auto*... Para remate, la ambientación se redondea al convertir en jugables algunos momentos clave de la serie, desde el ataque de los delfines hasta el sueño en el País del Chocolate.

¡Mosquis, todo es tridimensional!

Nos alegra comprobar que en **EA** han tomado nota de las críticas generalizadas hacia la beta (ver **Xtreme** 179), y han dado un lavado de cara al juego. Para empezar, las cinemáticas ya no se realizan con el motor del juego, sino que son genuinas secuencias de animación. Además, los modelos presentan un aspecto más pulido y vistoso, si bien la perra gorda se la llevan los escenarios, de diseño muy cuidado y plagado de guiños visuales. No hay diferencias entre las versiones para **PS3** y **Xbox 360**, tan solo unas texturas más elaboradas en la consola de **Microsoft**.

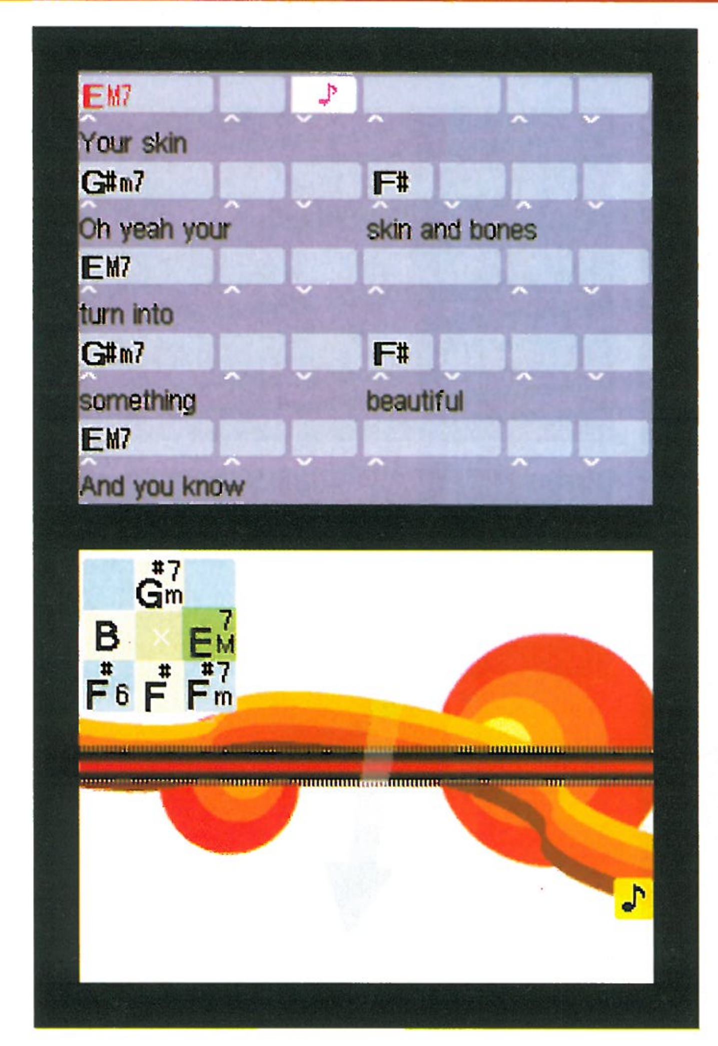
Pero el apartado realmente intachable es el sonido. Es increíble el poder que puede tener un buen doblaje, más aún si se trata del soberbio reparto de voces en castellano, verdadera seña de identidad de *Los Simpson* en nuestro país. Su profesional trabajo dispara la ambientación a extremos casi obscenos.

Como el propio Bart dice, «*este es el mejor juego de Los Simpson jamás creado. Al menos, hasta que llegue la secuela*». Sabias palabras que confirman un título divertido, hecho por y para *freaks*... ¡como tú, lector!

LOS SIMPSON ES TODA UNA DECLARACIÓN DE AMOR A LOS FANS JUGADORES

CONCLUYENDO
Los Simpson se merecen un trato muy especial, al igual que sus seguidores. Este juego saca gran partido a tantos años de risas, y bajo un desarrollo sencillo pero divertido, ofrece un festival de referencias a la altura de las mejores temporadas.

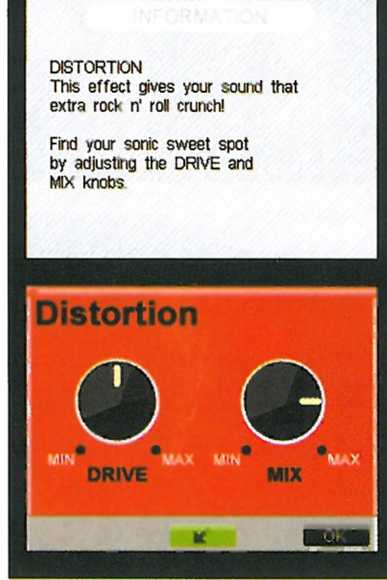
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360	GLOBAL
8,7	9,4	8,9	8,8		8,9

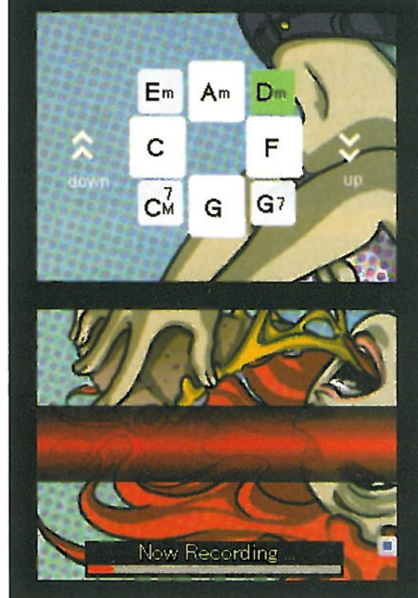




COMPÓN, JUGÓN

Jam Sessions nos recuerda gratamente a otros juegos que intentaron la simulación de instrumentos, el sampleado o, directamente, la composición musical. Inolvidable, por ejemplo, *Music 2000*. Qué hubiera sido del electroclash patrio sin él. Secuelas y *exploits* como ***MTV Music Generator***, y otros como ***Pocket Music*** (GBA) tuvieron menos fortuna.





_STAN BY

JAM SESSIONS



MUSIC 2000 (PSONE)

JAM SESSIONS

ELECTROPLANKTON

NADIE DEBERÍA LLAMARSE A ENGAÑO CON JAM SESSIONS. A DIFERENCIA DE LO QUE PUEDA LEERSE, O DE LO QUE A UNO LE CUENTEN, NO SE TRATA DE UN JUEGO, SINO DE UN JUGUETE.

Aunque para ser totalmente justos, deberíamos hablar en términos de simulador. Pero quiero que la cosa quede clarita desde el principio: ***Jam Sessions*** no es un *Guitar Hero* para **DS**. Y, lo más importante, no pretende serlo.

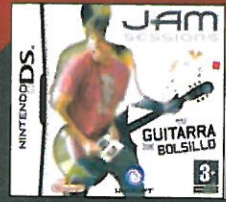
Guitar Hero juega a simular cómo se toca una guitarra, pero se queda en la mímica (gloriosa mímica). Se aprietan botones, se rasga algo parecido a una cuerda y el jugador debe imitar correctamente una serie de mecánicas motrices de los guitarristas para conseguir altas puntuaciones y, en definitiva, ganar algo. ***Jam Sessions***, en cambio, no pretende establecer ningún tipo de competición y su aparente mímica de movimientos en realidad no es tal, porque el jugador no se limita a marcar unos gestos para conseguir que una pista de audio sea un continuo y no se interrumpa, sino que lo que se oye es justamente lo que el jugador está tocando. Deja así de ser un simple jugador y se convierte en instrumentista. ¿Exagero?

Tócala otra vez, gañán

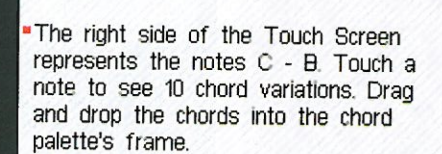
Puede parecer sobredimensionado hablar de tocar la **DS** como si fuera un instrumento, pero es ésta la liga en la que juega ***Jam Sessions***. El interfaz es sumamente sencillo: la pantalla superior presenta una serie de acordes sampleados seleccionables mediante la cruceta, y en la táctil aparece una barra que simula las cuerdas de una guitarra. Y se trata de una simulación muy fina, palabra de guitarrista. Golpear las cuerdas (arrastrar el *stylus* -o una púa- sobre la pantalla táctil) en una dirección produce un sonido con matices muy distintos del que se obtiene al hacerlo en la contraria (el rasgar arriba y abajo en una guitarra). Y lo más impresionante en su aparente nimiedad: si se golpean sin un acorde pulsado, suena un rasgueado sordo. Un sonido delicioso para cualquier amante de las seis cuerdas.

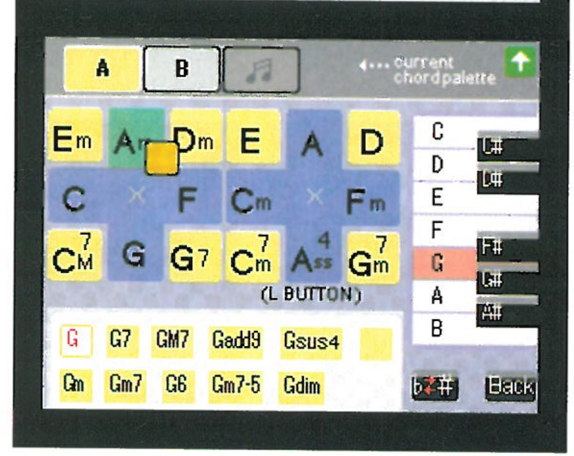
Jam Sessions propone, a partir de aquí, una suerte de karaoke o, mejor, instructor interactivo de uno de los apartados más subestimados pero más vitales de la técnica guitarrística: la mano derecha, o, para ser exactos, la mano rítmica, la que golpea las cuerdas. A través de un breve tutorial que explica las bases y un modo calentamiento que sirve para introducirnos al rasgueo desde el ritmo más basico a alguno un poco más complejo, el juego ofrece un buen puñado de canciones para tocar, todas transcritas rítmicamente (no hay punteos aquí), con indicaciones de la dirección de rasgueo y duración de cada pulsación. Y la posibilidad (sólo en algunos temas, una verdadera lástima) de escuchar una demo que muestra la forma correcta de tocar cada canción. ¿La recompensa? Nada de puntos: un simple «enhorabuena» y la satisfacción de saber que, eh, si supiera colocar los dedos sobre un mástil sería capaz de tocar esta canción en una guitarra real.

Éste precisamente, el apartado acordes, es uno de los puntos fuertes de ***Jam Sessions***, y el



_GÉNERO **CON LA MÚSICA A OTRA PARTE**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **PLATO**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW. JAMSESSIONSGAME.COM**





NO EXAGERAMOS: SE TRATA REALMENTE DE UNA GUITARRA DE BOLSILLO, MUY ACCESIBLE ELLA

que seguramente le añada un valor interesante como herramienta para guitarristas. El juego permite, como es de esperar, tocar libremente, sin seguir una partitura concreta. Además de un valioso metrónomo (que también está disponible en las canciones), la paleta de acordes puede configurarse. Si al practicar ésta viene fijada por el tema a tocar, en el Modo Libre podemos configurar los 16 acordes disponibles (las ocho posiciones de la cruceta, más un segundo set al presionar L o R) como queramos (y guardar hasta 30 paletas). Y para ello ***Jam Sessions*** cuenta con un fondo impresionante: acordes mayores y menores, claro, pero también de séptima, disminuidos, con novena... el paraíso para el guitarrista en busca de matices tonales sin necesidad de aprender digitaciones que llevan su tiempo de práctica. Es, sin duda, una gran herramienta para el guitarrista a la hora de componer y trastear con acordes, especialmente útil en... un avión, por ejemplo.

Y hay más: ***Jam Sessions***, además de lucir una calidad de sonido espectacular (conectad unos auriculares o altavoces) y un sampleado impecable, incorpora varios efectos, como distorsión o *delay*, procesados directamente por **DS**. Y la posibilidad de grabar pistas (hasta cinco) con lo que toquemos, e incluyendo voz. Para no desperdiciar momentos de inspiración en lugares insospechados.



CONSEJOS PARA TOCAR LA DS

Tocar la guitarra no es fácil. Toma perogrullada. Tocar ***Jam Sessions*** lo es un poco más, pero puedes encontrarte con que es aún más complicado de lo que pensabas. Especialmente porque coordinar la mano con el ***tempo*** es más peliagudo de lo que parece. Con un poco de práctica puede dominarse bastante bien, y con algo más es posible tocar ***Jam Sessions*** como una verdadera guitarra rítmica (que no solista). He aquí nuestro pequeño granito de arena para facilitar las cosas:

1 DIRECCION DE RASGUEO. Si tocas la guitarra, o pretendes hacerlo, antes de nada cambia la dirección de rasgueo de ***Jam Sessions***: golpear hacia la parte de arriba de la pantalla debe ser "golpear hacia abajo" para imitar correctamente los movimientos sobre una guitarra real.

2 METRÓNOMO Acostúmbrate a usar el metrónomo que incorpora ***Jam Sessions***. Indispensable para llevar bien el ritmo de la mano. Mucho mejor que el silencio o nuestro pie.

3 FLUIDEZ La clave está en que la mano no deje de moverse siguiendo el tempo. Aunque no tengas que rasgar, muévela al compás. Es la manera de conseguir no sólo clavar cada rasgueo, sino de poder avanzar a cosas más complejas.

4 PACIENCIA No quieras clavar una canción de **Blind Melon** nada más arrancar el juego. Cuesta un poco aclimatarse a rasgar la pantalla táctil, y más a llevar el ritmo si no eres musico. Pero con un poco de práctica llegará la soltura.

5 RESPETO. Respeta las indicaciones de «hacia arriba y hacia abajo» de ***Jam Sessions***. Una norma general básica para principiantes: los golpes hacia abajo han de coincidir siempre con un golpe del metrónomo. Los «hacia arriba» caen entre medias.

CONCLUYENDO

Jam Sessions es una buena primera aproximación a la guitarra, o un sustituto digno para quien no tenga tiempo de aprender digitaciones. Pero, sobre todo, es una herramienta para guitarristas más que interesante. Y una simulación impecable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
6,2	9,0	7,0	7,5	8,0

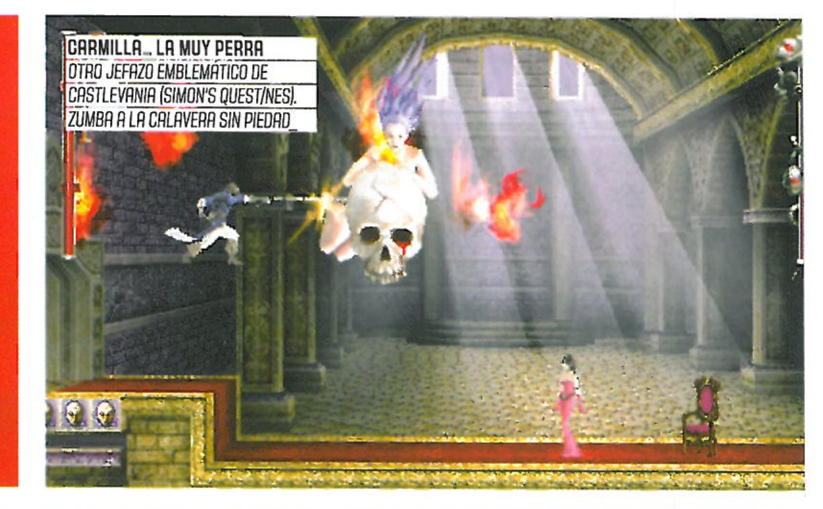


PEDAZO DE EXTRA #1: SYMPHONY OF THE NIGHT

Elevado a los altares como el mejor Castlevania de todos los tiempos, este «*Metroid gótico*» continuaba la historia de *Rondo Of Blood* con Alucard (uno de los héroes del *Castlevania III* de NES) como protagonista. Un vampiro con alma humana, capaz de transformarse en niebla, lobo y murciélago. La emulación tiene algunos fallos (se ralentiza), pero tiene textos en castellano, algo de lo que carecía el original de PSone.







CARMILLA... LA MUY PERRA
OTRO JEFAZO EMBLEMÁTICO DE CASTLEVANIA (SIMON'S QUEST/NES). ZUMBA A LA CALAVERA SIN PIEDAD_



SOBACO ASESINO DEL CONDE
EL ATAQUE CLÁSICO EN UN DUELO FINAL NO MENOS CLÁSICO_



PALOMOS Y GATICOS
LAS ARMAS DE MARÍA SON ÑOÑAS, PERO REALMENTE EFECTIVAS_

_VLAD NEMESIS «EL EMPALADERO»

CASTLEVANIA:
THE DRACULA X CHRONICLES

GENIALIDAD Y GENEROSIDAD DE LA MANO EN EL PRIMER CASTLEVANIA DE PSP: TRES OBRAS MAESTRAS EN UN ÚNICO UMD Y POR MENOS DE 40 EUROS. MEJOR MUERTO QUE PERDÉRSELO.



C: THE DRACULA X CHRONICLES (PSP)

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN (DS)

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNES (PS2)

Aunque no puede decirse que lo haga de manera regular (el anterior *Castlevania Chronicles*, dedicado al *Akumajo Drácula* de **X68000**, se remonta a la **PSone**), hay que agradecer a **Konami** el esfuerzo por traer a occidente aquellos capítulos de la saga *Castlevania* que han permanecido inéditos fuera de Japón. Ahora le toca el turno a uno de los más deseados, *Akumajo Dracula X: Rondo Of Blood* para **PC Engine Super CD-ROM**, considerado el Santo Grial entre los coleccionistas de **PC Engine Turbo Duo** y fans de *Castlevania* en general. Su impresionante banda sonora (que adapta, con estilo heavy metal, las más conocidas melodías de la saga) y su adictiva mecánica (con diferentes rutas secretas en cada nivel y cuatro doncellas ocultas que rescatar) lo han mantenido tan fresco como en 1993. Tanto, que **Konami** ha decidido recuperar el juego para las nuevas generaciones, realizando un cuidado *remake* para **PSP** que conserva cada nivel, enemigo y secreto del original.

Y lo ha hecho siguiendo los mismos pasos dados por **Capcom** en *Ultimate Ghosts'N Goblins* mediante lo que se conoce como 2.5D (gráficos poligonales sobre un desarrollo 2D). De esta forma, se matan dos pájaros de un tiro: se atrae al gran público con unos gráficos actuales, y de paso, se meten en el bolsillo a los mitómanos del original, los amantes de las 2D y el resto de la fauna Retro. A estos últimos, **Konami** les depara un par de sorpresitas de las que hablaremos unas líneas más adelante. Lo importante ahora es hablar del *remake* de *Rondo Of Blood*, lo mejor que le ha pasado al universo *Castlevania* desde *Symphony Of The Night*, del que (como todos los fans de la saga ya saben) es la precuela.

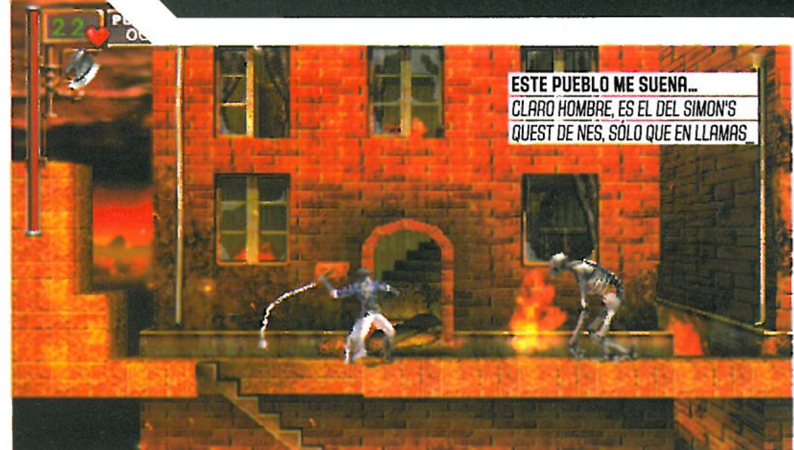
El Conde la lía, como siempre

El arranque de la trama de *Rondo Of Blood* es común a todos los episodios de la saga: Castlevania, el castillo de Drácula, ha vuelto a surgir de entre la niebla, y uno de los descendientes de la familia Belmont, Richter, agarra el látigo y se larga para allá a poner las cosas en su sitio. Por si no fuera suficiente con enfrentarte al monje Shaft, la Muerte, la Momia, esqueletos, fantasmas, zombies y la Madre que los parió a todos, el Conde y sus secuaces además han secuestrado a cuatro doncellas del pueblo para convertirlas en las meretrices del salido Drácula, y entre ellas está Annette, la prometida de Richter. Así que además de superar niveles, el jugador debe preocuparse de localizar el para-

_GÉNERO **ACCIÓN DE LA QUE YA NO QUEDA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **JAPONÉS/INGLÉS**
_WEB **ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM**



LA DONCELLA Y EL MUERDO
RESCATA A ANNETTE ANTES DE LLEGAR A DRÁCULA O SE CONVERTIRÁ EN UNA VAMPIRESA CON GAZUZA_



ESTE PUEBLO ME SUENA...
CLARO HOMBRE, ES EL DEL SIMON'S QUEST DE NES, SÓLO QUE EN LLAMAS_



ESTAMPA 100% CASTLEVANIA
RODEADO DE ENEMIGOS Y SIN TENER UN SEGUNDO DE DESCANSO_

PEDAZO DE EXTRA #2: RONDO OF BLOOD

Hasta 18.000 pesetas se llegó a pedir en su día, en tiendas de importación, por este compacto para **PC-Engine**. Y lo más grave es que las pagabas con una sonrisa en la boca, con tal de disfrutar de la BSO más cañera que han visto los siglos y un desarrollo repleto de secretos, rutas alternativas y niveles prodigiosamente diseñados. Sus gráficos pueden parecer toscos para los gustos actuales, pero no debemos olvidar que hablamos de un juego de 1993. Yo sigo emocionándome con la aparición del cornudo Behemot como el primer día. Puestos a soñar, sólo queda que **Konami** haga un *remake* del *Castlevania: Bloodlines* de **MD** con el mismo mimo y dedicación que con *Rondo Of Blood*.







dero de las cuatro muchachas, bien escondiditas tras paredes falsas, trampas, y puertas enrejadas que exigen la utilización de una llave determinada.

La necesidad de revisitar una y otra vez cada nivel, en busca de las chicas y las rutas alternativas con la sana intención de aumentar el porcentaje de juego, supuso en 1993 una revolución dentro de la franquicia *Castlevania*, y fue el verdadero precedente al componente aventurero de *Symphony Of The Night*. Incluso hoy en día, catorce años después, no podrás despegar la **PSP** de tus manos hasta alcanzar el cien por cien, aunque ello implique enfrentarte por quinta vez al Minotauro o repetir una y otra vez el nivel de los rápidos. Si jugaste en su día al original de **PC Engine**, seguro que esbozas una sonrisa si recuerdas dónde están las chicas. Pues empieza a borrarla, porque **Konami** ha pensado en todo, y ha variado en el *remake* la forma de llegar a ellas, con la excepción de Maria Renard, la primera en ser rescatada (tras lo cual podrás optar por jugar con ella, en lugar de Richter). Rescata a Iris y Terra y obtendrás nuevos poderes (destruir los muros de hielo y los esqueletos rojos) que te darán acceso a más y más zonas del castillo de Drácula.

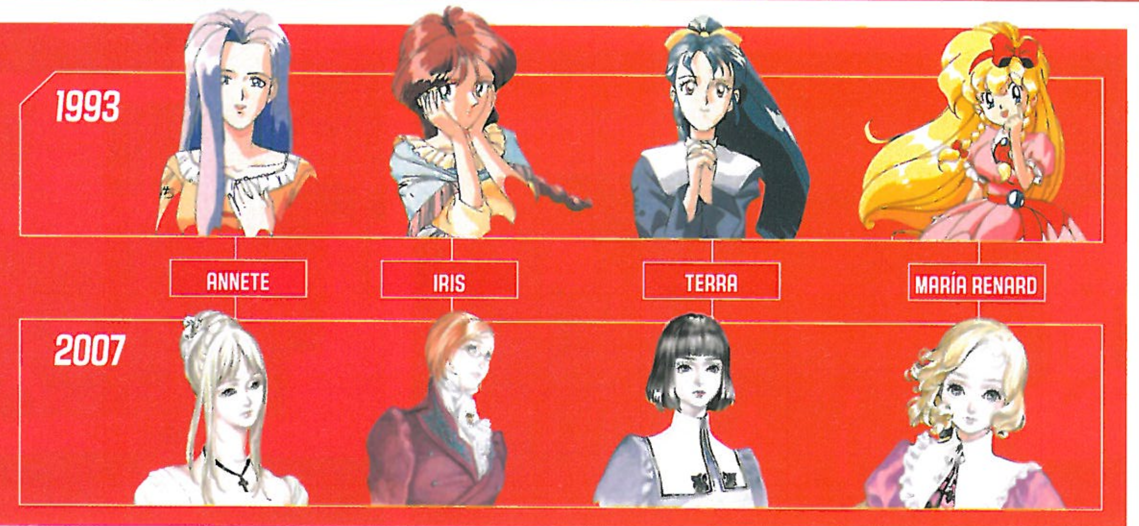
Con un par... de regalitos

La exploración de la villa del Conde y sus alrededores tiene su mayor recompensa...en forma de dos extras que **Konami** ha tenido a bien incluir en el mismo UMD. Nada menos que el *Rondo Of Blood* original de **PC Engine** (con sus intros de CD y su cañera BSO) y el *Symphony Of The Night* de **PSone**, considerado indiscutiblemente el mejor Castlevania de todos los tiempos. Conseguirlos no depende de cuántas doncellas hayas rescatado o qué porcentaje de castillo lleves explorado. No te diré cómo desbloquear exactamente estos dos clásicos, pero más te vale destruir cada antorcha y muro que salga a tu paso si quieres disfrutar de estas dos joyas.

Symphony Of The Night garantiza semanas y semanas de diversión hasta alcanzar el ➲

EL TOQUE DE AYAMI KOJIMA

El lavado de cara que ha sufrido el remake para **PSP** respecto al original de **PC Engine** no se limita sólo a la utilización de polígonos y texturas. **Ayami Kojima**, responsable del diseño de personajes del universo *Castlevania* desde los tiempos de *Symphony Of The Night*, se ha encargado de aportar su característico toque barroco al reparto del juego, desechando el *look* anime del original y aportando una mayor continuidad respecto a *Symphony* (en el que repiten muchos personajes, como Richter, María, La Muerte y, cómo no, Drácula).





OSAMENTA TRANSFORMER ESTE JEFE PARECE FÁCIL, PERO SU SEGUNDA TRANSFORMACIÓN TE DEJARÁ LA BARRA DE ENERGÍA TIRITANDO


PEQUEÑA Y RESBALADIZA MARIA PUEDE COLARSE EN LUGARES INACCESIBLES PARA RICHTER. AQUI LA TENÉIS REPTANDO CUAL LAGARTIJA_



200% del mapeado, con la novedad añadida de ofrecer textos en castellano (el original de **PSone** llegó a España en inglés), pero el verdadero tesoro del paquete es el *Rondo Of Blood* de **PC Engine**. Por una tercera parte de lo que llegó a costar en su día en tiendas de importación podrás jugarlo íntegro en tu **PlayStation Portable**, y comprobar por ti mismo lo

LLÉVATE A CASA TRES OBRAS MAESTRAS POR MENOS DE 40 EUROS

lamentable que era *Castlevania: Vampire's Kiss* (su supuesta adaptación a **SNES**) en comparación a esta obra maestra, tanto en su formato original como en su nueva encarnación poligonal.

Pero si la posibilidad, casi milagrosa, de llevarte a casa tres obras maestras en un único UMD por menos de 40 euros aún no te parece lo suficientemente atractiva, eso es debido a que jamás has tenido la fortuna de oir la banda sonora de *Rondo Of Blood*. Aunque en el último lustro la franquicia *Castlevania* ha empañado su gloriosa tradición musical con las anodinas entregas para **PS2**, existió un tiempo en el que la saga de los Belmont era sinómino de lo mejor que podía dar cada consola en términos de sonido. Sucedió con **NES**, con **SNES** (inolvidable la melodía de la cueva de *Super Castlevania IV*) y explotó con *Rondo Of Blood*, en el que las melodías más conocidas de la saga se fusionaron con el metal para alcanzar cotas memorables.

En **Konami** son plenamente conscientes de ello, y no sólo han versionado de forma magistral las melodías de **PC Engine Super CD-ROM** en el *remake*, sino que además han incorporado la opción de construir nuestra BSO a nuestra antojo, con temas del *remake*, del original de **PC Engine** y de *Symphony Of The Night*. Imprescindible jugar con cascos y esencial tener este juego. Perdérselo sería más que un drama, un crimen.

PARA MITÓMANOS INCANSABLES

Localizar una edición PAL del primer *Castlevania Chronicles* (que adaptaba a **PSone** el *Castlevania* de **X68000**) es una tarea aún más ardua que matar a Drácula. Pero te garantizo que merece la pena patearse las tiendas de segunda mano.





CONCLUYENDO

Llamado a ser el mayor chollo de la historia de PSP, Castlevania: The Dracula X Chronicles te brinda tres obras maestras por menos de 40 €. Como el viejo dicho: mejor estar muerto o en la carcel, que perderse algo así.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,7	9,4	9,0	9,3	9,3



_GÉNERO **CARTAS PAJERAS**
_PAIS **JAPÓN.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **S.C.E. STUDIOS JAPAN**
_DISTRIBUYE **SONY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.US.PLAYSTATION.COM/PS3/GAMES/THE_EYE_OF_JUDGMENT**

PS3



DE CARTON PERO MUY DUROS EL EYETOY VE LAS CARTAS QUE JUEGAS PARA MOSTRAR CRIATURAS Y HECHIZOS EN PANTALLA





EDGAR & CIA

THE EYE OF JUDGMENT

EL MUNDO DE LAS CARTAS COLECCIONABLES DA UN PASO HACIA LA PERFECCIÓN.

Desde que en 1993 **Richard Gardfield** creara *Magic: the Gathering*, el más famoso juego de cartas coleccionables de la historia, varios títulos basados en el mundillo han llegado a consolas y **PCs** con diferente éxito. Esta vez **Sony**, en colaboración con **Wizards of the Coast**, nos trae una idea novedosa que dará que hablar. En ***The Eye of Judgment*** se juega a las cartas delante de la tele.

Tranquilos, no nos hemos vuelto locos. Lo que pasa es que con la ayuda de la cámara **PlayStation Eye**, el juego reconocerá todos y cada uno de los naipes que pongamos en el tapete. De este modo, los jugadores habituales no tendrán que imaginarse las acciones que realizan las criaturas de sus cartas, y los no habituales descubrirán un divertido modo de ocio que cuenta con miles de fans en todo el mundo.

Tened en cuenta que no se trata de *Magic*, sino de un juego hecho desde cero que se practica sobre un tapete formado por nueve cuadrantes, de los cuales tendremos que ocupar cinco para ganar. Esto se logra jugando criaturas y hechizos de nuestro mazo, que conseguiremos comprando sobres en tiendas especializadas e intercambiando cartas con otros jugadores. Después podremos ganarlos a ellos, a la máquina o participar en el Modo On-line. Lo malo es que no hay Modo Historia; sólo opción para partidas rápidas.

GLOBAL **8,2**

_CHIARAFAN

NEED FOR SPEED PRO STREET

LA MULTIMILLONARIA SAGA DE CONDUCCIÓN ARCADE DE ELECTRONIC ARTS SE DESPRENDE DE BUENA PARTE DE SUS VICIOS PARA SU SALTO DEFINITIVO HACIA LA NUEVA GENERACIÓN.

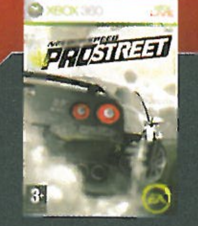
Y no es que se trate de la primera entrega de la serie que aparece en las consolas más modernas (de hecho se trata de la tercera ocasión en que lo hace en **Xbox 360** y de la segunda en **PlayStation 3**), pero sí que es la primera vez que tenemos la sensación de que el juego ha sido concebido teniendo en cuenta las aún sin explorar capacidades de estas máquinas. Con *Most Wanted* y *Carbon*, sus dos predecesoras inmediatas, quedó un sentimiento agridulce al comprobar que los programadores habían tomado el juego en su versión para **PlayStation 2** y habían realizado un lavado de cara hi-def, que si bien resultaba bastante aparente y, en cualquier caso, daba como resultado un título más que decente debido a la calidad de su material original, distaba mucho de representar una nueva experiencia en lo que a lo técnico se refiere, algo que sin duda reclamarán con ansia (y con todo el derecho del mundo) los que han desembolsado una gran suma de dinero en los monstruos de **Sony** o **Microsoft**.

Soy tunero, pero con estudios

Mucha revolución prometían los programadores con esta nueva entrega, y no sólo en el apartado técnico. Desde las oficinas de **Electronic Arts** nos aseguraban que el juego supondría un acercamiento mucho más serio al mundo de las competiciones entre vehículos modificados. Y es que parece que el mundo del *tuning* también ha madurado, y los jóvenes macarras con camiseta sin mangas, pelo pincho, *tatoos* por doquier y novia garrula a juego se han transformado en corredores profesionales con casco y todo. Así pues, *NFS Pro Street* hace lo propio y elimina los elementos superfluos: la historia alrededor del protagonista, la exploración de una gran ciudad abierta y la competición por las calles de la misma. Ahora el núcleo central del juego lo constituyen los días de carrera, a los que se va accediendo mediante un menú (vamos, de una forma mucho más tradicional). Dentro de cada uno de ellos se presentarán una serie de carreras de varios tipos (desde la clásica con un número de vueltas definido hasta otras de velocidad o contrarreloj) que deberás ir completando en el orden que quieras hasta conseguir la puntuación exigida para vencer ese día. Si sigues compitiendo, podrás llegar a dominar el día, lo que te proporcionará más dinero y otras ventajas.

El tema de la selección de los vehículos también está mucho más desarrollado. Ahora no bastará con tener un único coche con el que participar en todas las pruebas, sino que cada una de ellas requerirá de uno diferente con unas características apropiadas para la prueba en cuestión. O también podrás, si lo prefieres,

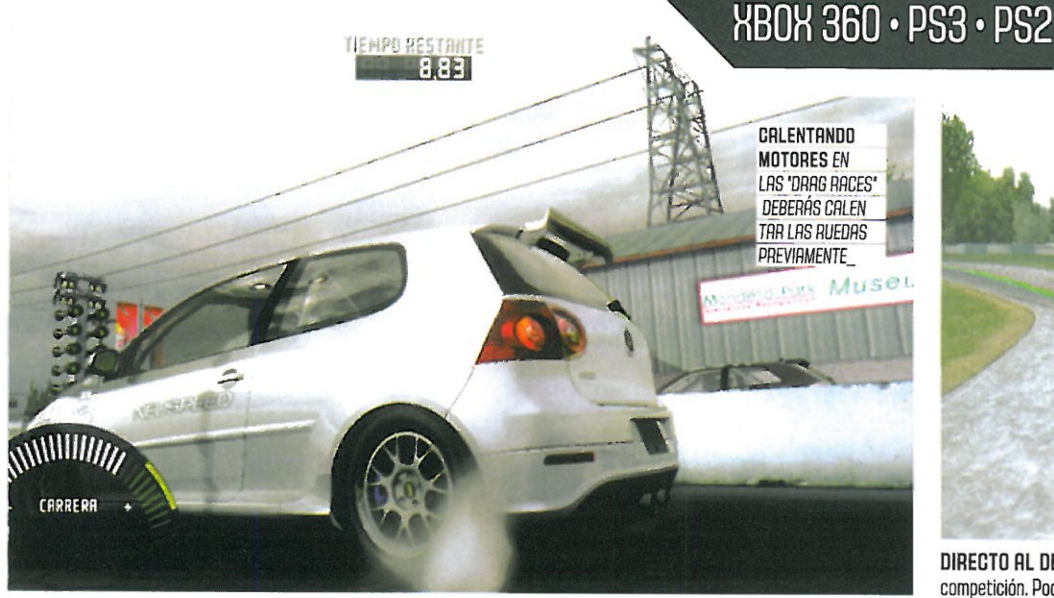




NEED FOR SPEED PRO STREET 3+

XBOX 360 • PS3 • PS2

_GÉNERO **CONDUCCIÓN TUNERA PROFESIONAL**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA BLACKBOX**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NEEDFORSPEED.COM**



CALENTANDO MOTORES EN LAS 'DRAG RACES' DEBERÁS CALENTAR LAS RUEDAS PREVIAMENTE_



DIRECTO AL DESGUACE Por primera vez los daños tendrán una importancia vital en la competición. Podrás quedar fuera de la carrera si te das una buena...



NO TAN BELLO LA VERSIÓN PARA PS2 NO HA SIDO TAN CUIDADA EN CUANTO A GRÁFICOS SE REFIERE_

construir varias versiones del mismo. El catálogo total asciende a más de cincuenta vehículos, todos ellos representativos de este estilo de vida que es el *tuning*, y con personalidad propia. La forma de modificarlos es ahora algo más compleja, pero también más completa; incluso podrás someter a cada una de las partes que instales a la prueba del tunel del viento para medir su impacto sobre la aerodinámica del coche.

Sigo siendo yo

Pero no nos engañemos, este ***Need For Speed*** sigue presentado la clásica jugabilidad arcade que tanto nos ha gustado (a nosotros y a millones de usuarios de todo el mundo), aunque bien es cierto que el control es ahora algo más realista (sin pasarse) y la espectacularidad, a pesar de la brillantez de su apartado gráfico (siempre hablando de la versión para nueva generación), haya descendido al acercarse más al mundo real (no es lo mismo surcar las calles de una ciudad de neón y cristal que hacer lo propio en un circuito de carreras extraido de la realidad). Así que encontramos lo mejor de dos mundos: una perspectiva más profesional gracias a sus amplias posibilidades, y un sistema de control que sigue resultando accesible a todo el mundo.

¿Y qué sucede con la versión para **PlayStation 2**? Pues hay que decir que lo comentado en un principio (aquello de que se nota que el juego ha sido concebido para consolas de nueva generación) va en claro detrimento de la calidad de ésta. Técnicamente está por detrás de lo visto en las últimas entregas de la saga, pese a no mostrar defectos demasiado

UN ACERCAMIENTO DIFERENTE AL MUNDO DEL TUNING

importantes. En cualquier caso, presenta casi las mismas opciones, contenido y posibilidades de sus hermanas mayores, aunque el modo *online* (que en **Xbox 360** y **PlayStation 3** permite una integración total con la red, y no sólo en lo que respecta a disputar partidas contra otros corredores) ha sido eliminado, y sólo se mantiene la socorrida opción de la pantalla partida para partidas con dos mandos.

Pocas sagas han sabido reinventarse en cada entrega como lo ha hecho ésta. Pese a ser vilipendiada en multitud de foros (simplemente por el hecho de provenir de la compañía más importante y de vender millones de copias), demuestra con eficiencia que sigue manteniéndose en forma.

CONCLUYENDO
Los cambios introducidos en su desarrollo y el nuevo apartado técnico vuelven a crear todo un ganador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL PS2	GLOBAL PS3 / XBOX 360
9,0	8,8	9,2	9,0	8,3	9,0


THE LEGEND OF
ZELDA
Phantom Hourglass
REGA
3
NINTENDO
DS
TREASURE
Menu
© 2007 NINTENDO TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO ©2007 NINTENDO
CONCURSO ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra zeldasj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: zeldasj A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por perdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 3 de diciembre de 2007.

LAMOS

25 JUEGOS

NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS: 3 LOTES COMPUESTOS POR 1 NINTENDO DS + 1 JUEGO ZELDA: PHANTOM HOURGLASS, Y 22 LOTES COMPUESTOS POR 1 JUEGO ZELDA: PHANTOM HOURGLASS. SI QUIERES PARTICIPAR, TAN SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA A LA SIGUIENTE PREGUNTA ANTES DEL 3 DE DICIEMBRE DE 2007.

¿Quién es Zelda?

A) Una Bruja B) Director de SuperJuergas C) Una Princesa







SuperJuegos xtreme

EN LA GRAN CIUDAD
ANTE USTEDES, LA MEJOR REPRESENTACIÓN DE LA VILLA DE LA HOJA NUNCA VISTA

_CHIARAFAN

NARUTO: RISE OF A NINJA

EL SUCESOR ESPIRITUAL DE GOKU Y COMPAÑÍA DEBUTA EN LA NUEVA GENERACIÓN CON UN TÍTULO QUE INTENTA CONVERTIRSE EN EL NARUTO QUE ACABARÁ CON TODOS LOS NARUTOS.



La verdad es que recientemente hemos asistido a una verdadera explosión del fenómeno *Naruto*, este joven aprendiz de ninja que vio la luz por primera vez allá por 1999 en las páginas, cómo no, del semanario nipón *Shonen Jump*. Y aún no acabamos de comprender del todo cómo es posible que dos compañías distintas (**Namco Bandai** con su saga *Narutimate Hero* para **PlayStation 2** y **PSP** y **Ubisoft** con este *Rise Of A Ninja*) pueden sacar al mercado juegos basados en la misma licencia, pero lo cierto es que los fans de la serie estarán encantados, y los poseedores de una **Xbox 360** aún más, pues es la primera vez que Naruto visita la nueva generación, y la experiencia le ha sentado la mar de bien.

Empezando por el comienzo

Los seguidores del manga o el anime bien sabrán que ya cuenta con chorrocientos capítulos, una especie de segunda temporada en la que el protagonista luce un aspecto más adulto y cientos de personajes secundarios que han hecho acto de presencia hasta la fecha. Sin embargo, los desarrolladores de **Ubisoft Montreal** (los mismos de la saga *Prince of Persia* o, más recientemente, *TMNT*) han creado un título accesible para todo el mundo, incluso para aquellos que no han oído hablar de la serie en su vida, y que va explicando los acontecimientos ocurridos desde el comienzo de la misma. Esta voluntad de llegar a todo el mundo se nota en muchos otros apartados del juego, sobre todo si lo comparamos con sus encarnaciones niponas. Ya se sabe, los occidentales, que somos mucho más obvios y directos. Además, el juego incorpora las mismas voces que se pueden escuchar en la versión americana de la serie, al contrario de lo que ocurría con los juegos de **Namco Bandai**, que nos permitía seleccionar las de la versión original japonesa.

Una caja de arena y tal

Gusta mucho a la gente últimamente esto de emplear el término *sandbox* para referise a ese tipo de juegos que mezclan varios géneros integrándolos en una acción continuada, algo como lo que ocurre en la saga *Grand Thef Auto*. En este Naruto ocurre algo parecido, aunque sin llegar a las cotas de complejidad y cantidad de posibilidades de la saga de Rockstar.

El Modo principal de juego te pondrá en la piel de Naruto justo al comienzo de la serie, cuando debe aprobar el examen para convertirse oficialmente en aprendiz de ninja. Tras unas pequeñas misiones que hacen las veces de tutorial, el jugador se encontrará en el entorno abierto que compone la Villa de la Hoja (ciudad natal del protagonista) y sus alrededores. Así pues, estos parajes podrán ser explorados con total libertad andando por sus calles y callejones, saltando por las azoteas y relacionándose con sus habitantes. Bueno, o al menos intentándolo, ya que al comienzo del juego la mayoría de los mismos no tendrán muy buenos sentimientos hacia Naruto (el hecho de ser la reencarnación de un demonio que estuvo a punto de matarlos a todos es lo que tiene). Así

NARUTO: RISE OF A NINJA 12+

XBOX 360



_GÉNERO NARUTO EN SU SALSA
_PAIS CANADÁ _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR UBISOFT MONTREAL
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NARUTORISEOFANINJA.COM

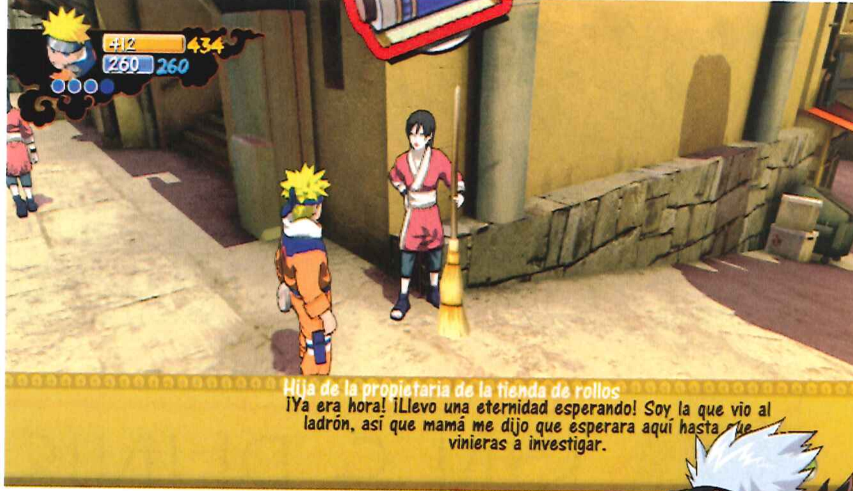


A GOLPES COMBOS, LANZAMIENTO DE "KUNAIS", AGARRES AÉREOS, TRANSFORMACIONES...TODO ESTÁ PERMITIDO_



LUZ Y ACCIÓN Durante el transcurso de los combates serás testigo de algunos efectos gráficos realmente espectaculares.





pues, uno de los objetivos del juego será conseguir que la gente cambie esta predisposición hacia el protagonista realizando las misiones que encarguen, desde entregar fideos por toda la ciudad a buscar monedas, pasando por devolver el amor a los solitarios gracias a la Técnica Erótica.

Por supuesto, a medida que cumplimos misiones iremos consiguiendo experiencia, dinero, nuevos movimientos y demás, con lo que la evolución del protagonista está bastante conseguida y supone un aliciente para avanzar, como también ocurre con el excepcional apartado gráfico. La manida expresión de «*sentirte dentro del anime*» tiene aquí mucho más sentido que en cualquier otro juego, pues tanto personajes como entornos han sido recreados con una mezcla perfecta de fidelidad con respecto al original, así como con una espectacularidad digna de la nueva generación.

LA EXPLORACIÓN Y LA LUCHA SON LOS PILARES DE JUEGO

Entre ir aprendiendo nuevas técnicas, resolver todo tipo de misterios con ayuda de las pistas de los personajes secundarios e ir comprando las toneladas de material adicional que se ofrece al jugador irá desarrollándose una aventura que cuenta, claro está, con otro gran componente del que aún no he hablado: la lucha. Los combates tienen lugar dentro del Modo Principal cuando así es indicado (es decir, que Naruto no puede ir peleándose por ahí con quien quiera, de hecho sólo puede emplear sus movimientos de lucha dentro de los combates), y también se puede acceder a ellos directamente desde el menú principal del juego, como si de un *beat´em-up* clásico se tratara. Uno contra uno, en escenarios mucho más pequeños que los vistos en la saga de **Bandai** y con una carga de técnica mucho más elevada que, sin llegar a la profundidad de las vacas sagradas del género, sí que ofrece un desafío a la altura de los expertos en la materia. Por otra parte, su espectacularidad está fuera de toda duda: los personajes son grandes, están muy bien animados y los golpes derrochan contundencia.

Por si fuera poco, estos enfrentamientos pueden ser disputados de forma remota gracias a los modos de juego disponibles a a través de **Xbox Live**.

En resumen, nos encontramos ante el *Naruto* más completo, complejo y divertido, que si bien no ofrece una profundidad abismal en ninguno de sus componentes, sí que los presenta en su justa medida y con cohesión casi perfecta.

CONCLUYENDO

El primer intento de unos occidentales por recrear el universo de Naruto no podía haber salido mejor (bueno, sí que podía, pero nos conformamos). Una aventura de acción que gustará tanto a fans de la serie como a jugadores en general.

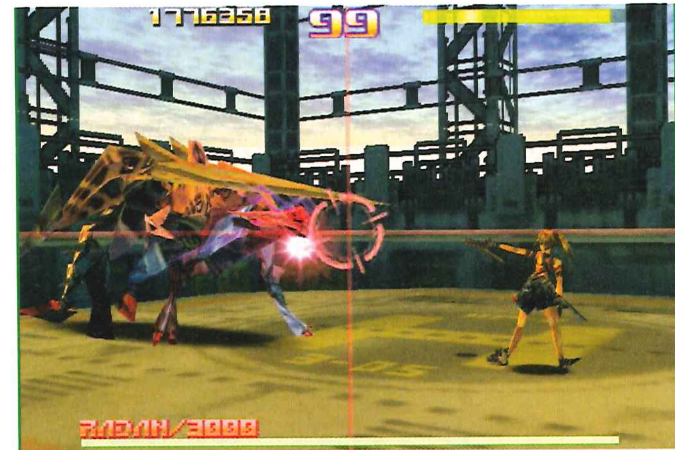
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,7	8,4	8,6	8,0	8,6


UN TÍTULO CON CATEGORÍA
LA PERFECTA EJEMPLIFICACIÓN DE «JUEGO CON OFICIO»_











_EL HOMBRE ELEFANTE

xtreme CONSOLA VIRTUAL

SIN & PUNISHMENT



NINTENDO AL FIN LIBERA LA CONSOLA VIRTUAL Y BRINDA A EUROPA UNA JOYA HASTA AHORA, PROHIBIDA. ES EL TURNO DE LA REDENCIÓN.



100°

SIN & PUNISHMENT

PANZER DRAGOON II - ZWEI (SATURN)

STARFOX ASSAULT (GC)

0°

Aunque no sería la primera vez que criticamos la **Consola Virtual** de **Nintendo** por su inexplicable política de distribución o su no demasiado ajustado precio, es digno de elogio que la razón haya vencido a la tozudez: aunque sea por un evento aislado, **Nintendo** rompe las barreras regionales y permite a los usuarios europeos y americanos poder disfrutar, siete años más tarde, de la obra maestra de **Treasure** en **Nintendo 64**.

Sin & Punishment nos embarca en una aventura de corte épico y con dosis de apocalipticismo nipón (clichés del género como una sociedad corrupta, aberraciones mutantes derivadas de bizarros experimentos de científicos locos y pasión hacia la ingeniería robótica). Nos introduciremos en la piel de dos Savoir Group (Airan y Saki) con la esperanza de librar al mundo del genocidio masivo y la guerra civil. Si bien es cierto que el argumento sorprende para un juego de este género (aunque no llega a hacer olvidar el magnífico mundo e hilo narrativo de la saga *Panzer Dragoon*), no es ni mucho menos el motivo por el que esta joya en bruto será recordada. Con ***Sin & Punishment***, **Treasure** volvió a redefinir un género (en este caso, *shooter* sobre raíles), dejando su inconfundible sello en el proceso.

SIN & PUNISHMENT, DE TREASURE, ES EL SHOOTER SOBRE RAÍLES DEFINITIVO: COMBINA CON GRAN DESTREZA INNOVACIÓN, PROFUNDIDAD Y MUCHA ADRENALINA

Portento visual

Tengo que admitir que esperaba que la nostalgia me hubiera traicionado una vez más. Siete años no pasan en balde y pocos juegos me sorprenderán como lo hizo ***Sin & Punishment*** en el año 2000. Nada más lejos de la realidad. El juego se muestra gráficamente igual de virtuoso que hace ya dos generaciones, gracias en parte a su exquisito gusto por la robotecnia y una dirección artística cuidada hasta el más mínimo detalle, llena de brillantes efectos visuales, especialmente inspirados en los momentos de acción más lisérgicos. Cabe destacar que semejante despliegue de medios no hubiese podido realizarse de no haber estado el *hardware* de **Nintendo 64** en tan buenas manos: **Treasure** ha demostrado a lo largo de su historia su capacidad para, literalmente, reinventar las limitaciones técnicas de las plataformas sobre las que trabajaba. Una nitidez en las texturas sin igual, efectos de luces espectaculares, amplios escenarios cargados de elementos y una tasa de frames estable a 60 fps, hace de ***Sin & Punishment*** un título más propio de **Dreamcast** que de la vieja gloria de **Nintendo**.

La banda sonora evoca a tiempos de antaño, con melodías heredadas de la época 16bits. Los efectos sonoros son cristalinos y variados (no tanto los algo cansinos alaridos de nuestros protagonistas) y, lo más curioso de todo, el juego viene doblado en inglés ya desde su primera edición en **Nintendo 64**. Para la adaptación a la consola virtual, **Nintendo** ha subtitulado la secuencia final del juego y los menús (acto que agradeceremos los no precisamente

WII



_GÉNERO **SHOOTER SOBRE RAÍLES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **TREASURE**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1-2**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.NINTENDO.CO.JP/WII/VC/INDEX.HTML**





ESTATE AL ACECHO
ESTE ES UN JUEGO DE TREASURE_

TREASURE EN N64

No sólo de ***S&P*** vive el hombre. ***Treasure*** también lanzó para **Nintendo 64** el arcade de acción lateral ***Bangai-O***, adaptado posteriormente a **Dreamcast** y que pronto veremos en **DS** o el original plataformas ***Mischief Makers***, que esperamos ver muy pronto al menos en la **Consola Virtual**







expertos en japonés). Eso sí, también en inglés tanto para América como para Europa.

Brillante e imperecedero

En el plano jugable no cabe ninguna duda: ***Sin & Punishment*** continúa teniendo tan buena salud como antaño. Dando un nuevo giro al concepto de *shooter on rails*, la acción pasará a todos los ejes imaginables a una velocidad de vértigo. Tan solo dispondremos de cuatro movimientos (saltar, disparar, cortar y movernos lateralmente) pero sin la disciplina necesaria y en medio del *horror vacui* de proyectiles que se formará en los momentos de mayor caos, parecerá una lista inabarcable. Los niveles trascurren en escenarios visualmente sorprendentes (mención especial a la fase del portaaviones, homenaje a *Gunstar Heroes*), llenos de espectaculares jefes finales, a la altura de lo que representan para un juego de **Treasure**, y planos muy cinematográficos que emanan modernidad, adelantados a su tiempo. Un prodigio de diseño de niveles a día de hoy por superar en muchos aspectos.

El sistema de juego está basado en los items y el tiempo. Existen tres tipos diferentes de items: uno nos proporcionará aumento de salud, otro de tiempo (imprescindible para la supervivencia) y el último aumenta la puntuación total, de cara a los rankings. Existen dos tipos de disparo, prefijado y libre, y un golpe especial (corte) que eliminará los enemigos cercanos o rebotará determinados proyectiles.

Y ahora, haceos un favor: descargadlo a toda prisa y disfrutad de este genuino mito aún vivo de **Treasure**.

CONCLUYENDO

Pocos usos mejores se nos ocurren para la cantidad de 12€, precio de esta joya en la Consola Virtual. Sin & Punishment es un clásico de Treasure por el que parece no pasar el tiempo, impecable, cercano a lo sublime.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
9,0	8,0	9,0	8,0	9,0



ANTONIO FRANCO RECIBIÓ EL PREMIO DE MANOS DE LA INFANTA CRISTINA Y EN PRESENCIA DE ANTONIO ASENSIO MOSBAH

ANTONIO FRANCO, PREMIO ANTONIO ASENSIO

EL PERIODISTA ANTONIO FRANCO RECIBIÓ EL QUINTO PREMIO ANTONIO ASENSIO POR SU ESTILO CERCANO Y DE GRAN CALIDAD

El periodista **Antonio Franco** subió emocionado al escenario del Palau de la Música de Barcelona para recibir, de manos de la **Infanta Cristina**, el **Premio Antonio Asensio de Periodismo**, del que se celebra este año la quinta edición. Al acto, patrocinado por Endesa, asistieron los hijos y familiares de **Antonio Asensio**, así como numerosas personalidades políticas, entre ellas el presidente de la Generalitat, **José Montilla**; los consellers **Joan Saura, Francesc Baltasar, Joan Puigcercós, Montserrat Tura, Carme Capdevila** y **Antoni Castells**; los ministros **Jesús Caldera, Joan Clos, Carme Chacón** y **Elena Salgado**, y el alcalde de Barcelona, **Jordi Hereu.**

La infanta Cristina, que se expresó en catalán, recordó a Antonio Asensio por "su contribución a un periodismo de calidad" y felicitó a Antonio Franco, al que calificó de "periodista de raza" y del que destacó su defensa de las libertades.

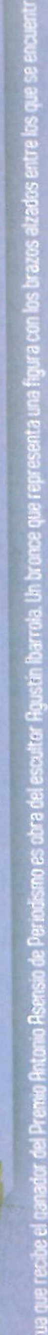
El presidente del Grupo Zeta, **Francisco Matosas,** dijo que, en esta quinta edición, el jurado había querido distinguir unánimemente a un profesional "cuya trayectoria se ha caracterizado por la defensa de la libertad de expresión, la veracidad, un sentido permanente de la justicia y los valores humanos".

El galardonado aseguró que el premio es el "resultado de muchas complicidades". Las familiares, las de los compañeros de profesión y la de Antonio Asensio, fundador del Grupo Zeta.

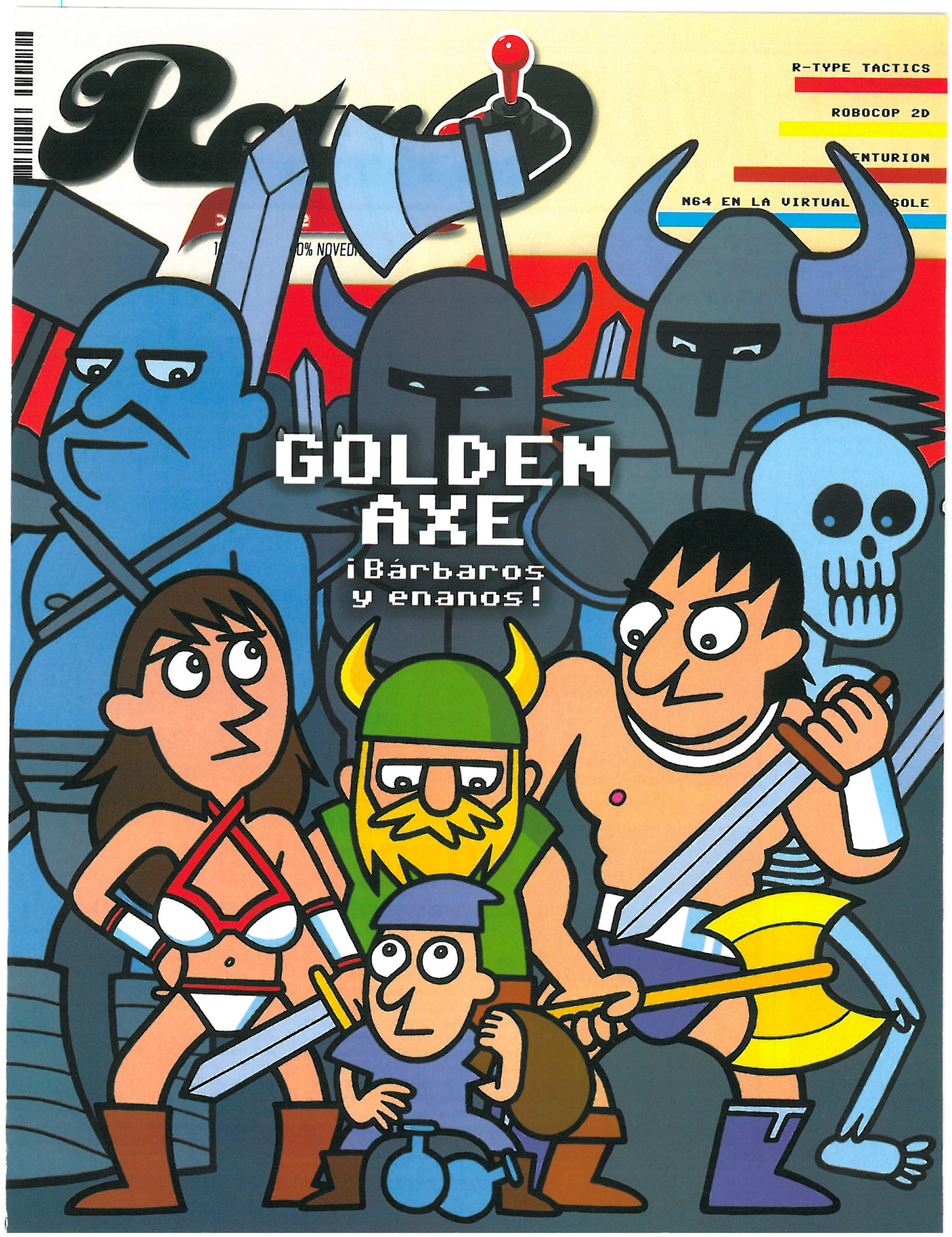
● Galardonados en ediciones anteriores: el diario italiano ***La Repubblica***, la cadena de televisión pública británica ***BBC***, el diario de Nueva Orleans ***The Times-Picayune*** y la organización ***Reporteros sin Fronteras***.



De derecha a izquierda: Francisco Matosas, Antonio Asensio Mosbah, la Infanta Cristina, José Montilla, Jesús Caldera, Joan Clos, Elena Salgado, Carme Chacón, Jordi Hereu y Celestino Corbacho (alcalde de Hospitalet de Llobregat)



La estatua que recibe el ganador del Premio Antonio Asensio de Periodismo es obra del escultor Agustín Ibarrola. Un bronce que representa una figura con los brazos alzados entre los que se encuentra una paloma.


R-TYPE TACTICS
ROBOCOP 2D
ENTURION
N64 EN LA VIRTUAL SOLE
GOLDEN AXE
¡Bárbaros y enanos!



NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

A pesar de nuestra innegable tendencia a desenterrar juegos que creemos que no recibieron toda la atención que merecían en su día, es un gustazo, de vez en cuando, mirar a los ojos a un Clásico Absoluto y preguntarle «*¿Qué hay, viejo? ¿Sigues estando a la altura?*». Lo hemos hecho hace poco con los nuevos ***Pac-Man*** y ***Prince of Persia***. para **Xbox Live**. Y aguantaron la prueba. Lo hicimos hace un par de meses con ***The Way of the Exploding Fist***. Y aguantó. Y lo hemos hecho este mes con ***Golden Axe***, quizás un candidato indudable a un hipotético Top 5 Total. Y ha aguantado. Lo de «clásico» es por algo, claro.

_ILUSTRACIÓN POR MANUEL BARTUAL



R-TYPE TACTICS

Una nueva rareza nipona para PSP

La pasión de los japoneses por las rarezas jugables supera con creces el interés que pueda tener el occidental medio en la gran mayoría de ellas. Si aquí es imposible pensar en la comercialización de juegos que allí son auténticos éxitos de ventas (por ejemplo, los juegos de ligoteo, absolutamente inéditos a este lado del mundo), allí raro es no encontrarse con juegos que le desencajarían la mandíbula al jugador más veterano. Un ejemplo: hace muchos muchos años, en un lejano país llamado Japón, apareció un título exclusivo para **NES** llamado *Cosmic Wars*, un nombre que de por sí no daba demasiadas pistas respecto a lo que en realidad se ocultaba tras él. Lo que lo convertía en un producto especialmente llamativo era el hecho de utilizar la imaginería de la saga *Gradius* en un juego de corte marcadamente estratégico, dejando de lado todo toque arcade del juego original. Por supuesto, dicha rareza jamás cruzó las fronteras del país del sol naciente. Ahora es otra célebre saga de *shoot'em-ups* galácticos la que se une al selecto club de la estrategia, nada menos que *R-Type*. Con *R-Type Final*, **Irem** decía querer dar carpetazo a la saga más célebre de su catálogo, y así ha sido hasta que anunciaron un producto especial: ***R-Type Tactics*** es un juego desarrollado en exclusiva para **PSP**, y lleva su universo espacial al terreno de las decisiones meditadas más allá del microsegundo en el que optamos por subir o bajar, disparar el láser o lanzar la bomba. En ***R-Type Tactics*** comandamos por turnos toda una flota de naves en un espacio hexagonal con multitud de opciones de configuración que dejan ***R-Type Final*** en una nadería, adornado con una estética que se presta a la confusión ya que conserva la de anteriores entregas de la saga, por lo que fácilmente podría pensarse que es un *shoot'em-up* con la acción frenética habitual, cuando en realidad está al otro lado del espectro genérico. Con su multitud de menús en perfecto japonés, cabe preguntarse... ¿llegaremos a verlo en Europa?
_Chaiko









REMAKE DEL MES

ROBOCOP 2D

http://www.parkproductions.btinternet.co.uk

Para alguien que fue un niño en los ochenta, *Robocop* supuso un antes y un después que dejó imágenes imborrables en nuestras inocentes retinas. Imágenes que después capturaba, cargadas de adictividad, la versión jugable para salones recreativos, y que nosotros buscábamos desesperados en las más humildes versiones para ordenadores caseros. *Robocop*, precisamente, pasa por ser una de las más dignas conversiones de película a videojuego de la época, y el *remake* que hoy nos ocupa toma como base esas versiones caseras de *Robocop*, y más concretamente las de **C64** y **Amstrad CPC**. El *remake*, además de reproducir aquel juego, añade nuevos elementos como secuencias digitalizadas de la película o la fabulosa banda sonora de **Basil Poledouris**. Entre las opciones están la posibilidad de jugarlo en una ventana o a pantalla completa, y recorrer los niveles en Modo Historia o *Time Attack*, además de diversas opciones de configuración entre las que por supuesto se encuentra jugar con un pad. Es destacable la excelente realización técnica del *remake*, además de un hecho insólito: vista la buena acogida que tuvo, su creador realizó varias secuelas que mantienen el nivel de excelencia. Seguro que el rumoreado *remake* cinematográfico no brilla tanto como éste**_Chaiko**

REGALAMOS



¿Qué coche conducía Colin McRae?

A) Subaru Impreza

B) Dacia Logan

C) Lancia Delta

CONCURSO COLIN MCRAE DIRT

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra colinsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: colinsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso y para informarle de futuras promociones.



GOLDEN AXE

_CHAIKO

DICEN QUE LA PLUMA ES MÁS FUERTE QUE LA ESPADA, PERO HAY CIERTOS TIPOS DE PERSONA QUE NO SÓLO NO HAN VISTO UNA PLUMA EN SU VIDA, SINO QUE HAN HECHO DE LA ESPADA UN APÉNDICE.

En 1982 **John Milius** llevaba al cine las aventuras de **Conan**, con un pujante **Arnold Schwarzenegger** como protagonista. Si bien las historias de espada y brujería no habían nacido con esa película, ésta sí que cumplió con una inesperada función secundaria: llevar a los bárbaros a masas de consumidores que jamás en su vida habían escuchado el nombre de **Robert E. Howard** ni sabían de la literatura *pulp* o juegos de rol como *Dungeons & Dragons*. De *Conan El Bárbaro* se pasó a subproductos de toda clase, secuelas al margen, y de ahí, como no podía ser de otra manera, a los videojuegos, siempre dispuestos -incluso en la actualidad- a abrazar cualquier corriente cultural pujante. Los universos de fantasía encontraron un filón en salones recreativos y ordenadores caseros, que reproducían por cuatro duros mundos imaginados poblados por superhombres (y a menudo superhembras) que creían firmemente que un buen golpe de espada -o similar- es la solución a cualquier problema que pueda plantearse en la vida, y así los salones de medio mundo acogieron gustosamente títulos tan dispares como *Rygar*, *Cadash*, o *Rastan*, verdaderas máquinas de hacer dinero. ***Golden Axe***, sin embargo no llegaría a los salones recreativos hasta 1989, tras el éxito mundial de *Altered Beast* el año anterior, un juego que también jugaba con mundos de fantasía poblados por seres humanos fuera de lo común. Y en común tenían ambos juegos a su creador, **Makoto Uchida**, un empleado de **Sega** profundamente impactado por *Conan el Bárbaro* y el mundo que rodeaba a éste.

Altered Beast, en su momento, impactó al público gracias a dos elementos fundamentales: por un lado, estaba el hecho de suponer un soplo de aire fresco a base de imagi-

nación en el por entonces desgastado género de los *beat'em-ups*, que amenazaba con convertirse en un tedioso muestrario de macarras clónicos de todo tipo (en esto mostraría **Capcom** su maestría años más tarde, dándole aún vueltas de tuerca al género con juegos sobresalientes como *Captain Commando* o *Cadillacs & Dinosaurs*), convirtiéndose en el máximo expontente del género-dentro-del-género, el *hack'n'slash*. Por otro lado, estaba su sobresaliente ejecución, que se ponía de manifiesto en las atrayentes animaciones que acompañaban a la transformación en distintas bestias de los protagonistas y en la buena integración de éstas al sistema de juego. ***Golden Axe*** tal vez careciese del factor innovador, siendo un juego que cambiaba el barrio chino por pueblos en llamas y puños americanos por hachas, pero desde luego cumplía con creces con el segundo punto, fundamental para que ambos juegos generasen el mismo tipo de colas en los salones recreativos, como bien recordaran los que ya peinen canas y en su día esperaron y esperaron con sus amigos para poder descuartizar por enésima vez a Death Adder. En aquellos tiempos, **Sega** estaba en su era dorada, y títulos como ***Golden Axe*** eran su mejor carta de presentación: adicción en estado puro.

El planteamiento de ***Golden Axe*** es tan básico como cabe esperar: un terrible ejército comandado por un lunático amenaza con arrasar lo que antes fue una tierra tranquila. La que tal vez sea una de las puestas en escena más audaces de la historia del videojuego -nuestro avatar se cruza con un tipo moribundo, que con su último aliento le da los datos justos y necesarios para comprender que hay que cargarse a todo tipo armado con el que nos crucemos- nos pone en situación al segundo de empezar el juego, y a partir de ahí todo es tan sencillo como repartir mandobles a diestro y siniestro.

Cosas de bárbaros

En el mundillo corre el rumor de que la intención de **Uchida** era crear un RPG, pero presionado por la compañía acabó creando un juego sencillo y accesible a todos los públicos, con los bolsillos rebosantes de monedas de cinco duros. El único rastro de RPG que encontramos en el juego está en las magias, que muestran distintos niveles de fuerza (y animaciones más espectaculares) según el número de pociones que lleve nuestro personaje, y según sea su raza. Así, Ax el bárbaro no es precisamente hábil con la magia, mientras que la amazona Tyris posee los ataques más poderosos. El juego se desarrolla sin sorpresas y con poca variedad (apenas puntuales segmentos de plataformas rompen el esquema de avanzar y golpear), y tiene en su brevedad (se puede completar en apenas un cuarto de hora) una virtud, evitando la monotonía y (el truco definitivo) picando al jugador con la tabla de puntuaciones, la versión bárbara del boletín de notas del colegio.

El juego contó con numerosas conversiones, empezando por los ordenadores personales de 8-Bits como **C64** (la mejor versión gráficamente, pero notablemente inferior y decepcionante en todo lo demás) y **Spectrum**, y en **PC** con una lustrosa versión con gráficos VGA que tomaba como base la versión para **MegaDrive**. No faltó una versión para **Master System**, técnicamente asombrosa para la capacidad de la consola, aunque con un solo personaje. Como estaba mandado en la época, la mejor versión para ordenadores caseros fue la de **Amiga**, un calco del arcade a todos los niveles, conservando toda su brillantez gráfica y sonora. Por su parte, **Atari ST** contó también con una versión muy cercana al arcade, aunque inferior a la de **Amiga**, especialmente por un control peor ejecutado. La rareza

LA INEVITABLE SECUELA Todavía resuenan las discusiones de patio de colegio respecto a cuál era mejor, el original, o la secuela para Mega Drive.





GOLDEN AXE: BEAST RIDERS_

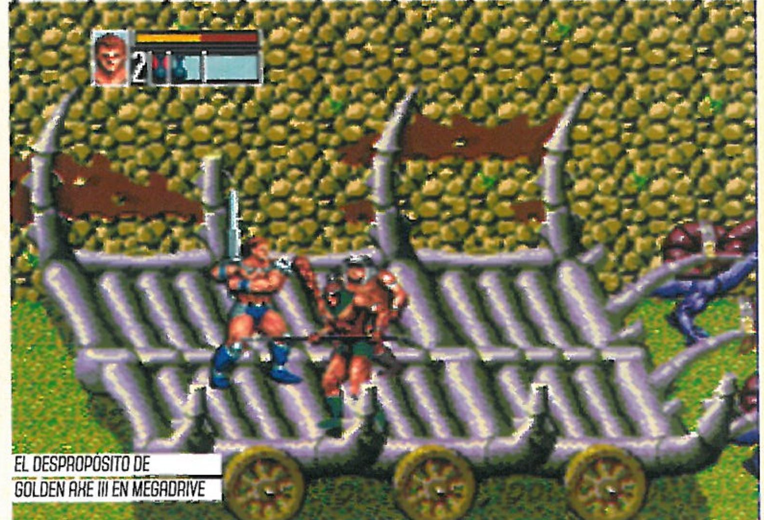
Previsto para 2008 en PS3 y Xbox 360, *Golden Axe: Beast Riders* supone la resurrección de la saga. Presentado como un RPG de acción y dándole mayor importancia al hecho de montar a lomos de bichos de todo tipo, el juego promete recuperar también la insuperable ambientación de los mejores títulos de la saga. De momento la publicidad se basa en la imagen de Tyris, la amazona.







LA VISTOSA CONVERSIÓN DE GOLDEN AXE PARA AMIGA



EL DESPROPÓSITO DE GOLDEN AXE III EN MEGADRIVE

GOLDEN AXE WARRIOR, UN ZELDA WANNABE (MS)

AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE (GG)

➲ para coleccionistas es una horrenda versión en CD-ROM para **PC Engine** que nunca salió de Japón. Aparte de una nueva intro a base de anime, esta versión empeoraba todo lo demás respecto al original. Desde entonces el juego ha sido relanzado en recopilaciones varias para todos los sistemas imaginables, siendo la última una perfecta conversión de la versión arcade para **Xbox Live Arcade**. La versión más equilibrada y popular, sin embargo, es la que **Sega** realizó para **MegaDrive**, con dos niveles extra y una buena conversión audiovisual, con las lógicas pérdidas en color y animación, pero compensándolo con un excelente control y el Modo The Duel, a modo de *survival*.

Secuelas bárbaras

Si algo había dejado claro el éxito de ***Golden Axe*** y sus múltiples conversiones es que el público tenía hambre de más aventuras de Ax Battler y compañía. Tras un par de experimentos sin relevancia alguna que tonteaban con el RPG facilón al estilo *Zelda* para **Master System** (***Golden Axe Warrior***) y **Game Gear** (***Ax Battler: A Legend of Golden Axe***), **Sega** optó por potenciar su magnífica **MegaDrive** con una secuela absolutamente exclusiva (ni siquiera tuvo versión para salones recreativos) a finales de 1991, titulada simplemente ***Golden Axe II***. Tal vez **Sega** tuviese como mantra por aquellas fechas aquella frase que dice «*si no está roto no lo arregles*», pues ***Golden Axe II*** puede considerarse poco más que una expansión de ***Golden Axe***: retomando los hechos allí donde quedaron en el primer juego, los jugadores se encontraron simplemente con más niveles en los que repartir estopa, con los mismos protagonistas y el mismo sistema de juego. Retoques mínimos para depurar un sistema de juego sin demasiado misterio, magias algo más espectaculares, y un juego algo más largo bastaron para contentar al público. La magia y la adicción seguían presentes, y no sólo nadie llegó a alzar la voz en exceso por la falta de innovación, sino que en poco tiempo ***Golden Axe II*** estaba mejor valorado que su antecesor.

Habría que esperar a 1992 para que ***Golden Axe*** regresase de forma triunfal a los salones





GOLDEN AXE: THE DUEL, CAMBIO DE GÉNERO (SS)



GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER (ARCADE)

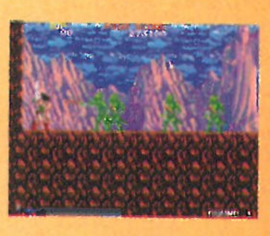
EL FIN DE LA GRANDEZA Tras la versión arcade, su conversión para **Mega Drive**, y la secuela para esta, ***Golden Axe: The Revenge of Death Adder*** supone el último gran juego de la saga, a pesar de posteriores intentos de revitalizarla. No solo brillaba a nivel técnico, sino que además era divertido. ¿Para cuándo una conversión?_

ANTES Y DESPUÉS_

Tal vez el impacto de *Golden Axe*, en términos de influencia, fuese mínimo si lo comparamos con el éxito que obtuvo en todo el mundo. Los juegos de fantasía ya existían antes, y siguieron existiendo después, aunque evolucionando a experiencias más complejas, con una fuerte carga, en cuanto a estadísticas y equipamiento, que remitía directamente a los RPG's. Aunque conservaban la esencia de *Gauntlet* (aplastar decenas de enemigos), habían madurado.



GAUNTLET. Arcade, 1985. A Golden Axe le falta el mago para compartir reparto con esta obra maestra de Atari, un clásico de la fantasía heroica llevada a los arcades.



RASTAN Arcade, 1987. Tal vez el bárbaro pixelado más conocido por los niños de los ochenta. Con un fuerte componente de plataformas, Rastan gozó de su propia saga.



GUARDIAN HEROES. Saturn, 1996. La mítica Treasure creó uno de los diez mejores juegos de Saturn, con elementos de RPG y seis jugadores simultáneos. Un tesoro.



DUNGEONS & DRAGONS: SHADOW OVER MYSTARA. Arcade, 1996. La culminación del género. Capcom dio en el clavo con esta mezcla de RPG y mandobles.

recreativos con ***Golden Axe: The Revenge of Death Adder***, un juego en el que el único personaje que repetía era el enano (el portador del hacha dorada), además del resurrecto villano. El juego expandía la propuesta ampliando y complicando el sistema de magias (incluyendo magia curativa, y no sólo de ataque), y ofreciendo distintos caminos a seguir, con un envoltorio audiovisual tremebundo gracias a la placa **Sega System 32**, primera muestra del poderío de los 32 bits aplicados a los juegos. Siendo como es una joyita, es extraño que hasta el día de hoy no haya conocido conversión alguna.

Golden Axe aún gozó de una última oportunidad en la consola de **Sega** con ***Golden Axe III***. Esta vez **Sega** arriesga algo más, complicando el sistema de juego al añadir opciones de lucha en equipo y ataques especiales, tan comunes en otros *beat'em-ups*, que quizás con la excusa de las magias habían permanecido ausentes en ***Golden Axe***. Además, el juego ofrece varias rutas a seguir, a discreción del jugador, aumentando así un poco la vida del juego. El resultado final, sin embargo, no es el esperado y recibe unos muy merecidos palos por su pobreza gráfica y sonora, por su poca variedad de enemigos, y por su lamentable ejecución, la que había sido una de las claves de la saga. Tan pobre fue su recepción en Japón que **Sega** decidió no lanzar el juego en Europa, y en EEUU vio la luz de forma muy limitada. ¿La muerte de la saga? En cierto modo sí, pero aún quedaba alguna historia que contar.

La malograda **Saturn** tuvo su dosis de barbarie en 1995 con ***Golden Axe: The Duel***, lanzado un año antes en su placa análoga para salones recreativos. Sin embargo, **Sega** desecha las caminatas y transporta los mandobles al mundo de los juegos de lucha uno contra uno, tan popular en la época. En una línea gráfica muy similar a lo que estaban haciendo en aquella época **Capcom** o **SNK**, lamentablemente, aunque el juego es ciertamente vistoso y carismático y sale bien parado en las comparaciones, peca de una excesiva sencillez en su parte jugable y de un control más que cuestionable que arruinan la experiencia. Ax Battler y compañía habían soportado un mazazo en su carrera, y con el segundo agotaron sus fuerzas: el fracaso de ***The Duel*** los dejó fuera del mundillo durante una década.

Hasta el reciente anuncio de ***Golden Axe: Beast Riders***, la última aparición de un juego de la saga fue un desafortunado *remake* tridimensional lanzado en **PS2** dentro del ya de por sí poco prestigioso marco de la línea **Sega Ages**, una serie de versiones actualizadas de sus viejos clásicos. ***Golden Axe*** tal vez sea el peor de todos ellos, siendo insalvable en todos y cada uno de sus aspectos: malos gráficos, mala jugabilidad, y respeto nulo por el original. Mientras tanto, el original pervive como una marca indeleble para toda una generación.

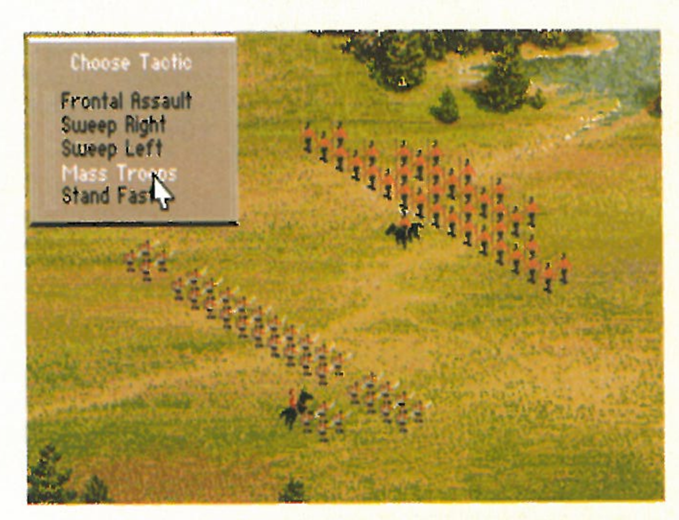
UN ENANO, UN BÁRBARO Y UNA AMAZONA ENTRAN EN UN PUEBLO... Y SE ARMA LA MARIMORENA

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS

CENTURION
DEFENDER OF ROME

UNA VERDADERA MOMIA CONGELADA EN EL TIEMPO. UN MONSTRUO DE ULTRATUMBA QUE EMERGE DEL FANGO PRIMIGENIO DEL QUE SURGIERON LOS GÉNEROS DE LOS QUE AHORA BEBEMOS. ESTRATEGIA MILITAR Y MICROJUEGOS: UNA EXTRAÑA COMBINACIÓN DE LA MANO DE ELECTRONIC ARTS DEL AÑO 1990.





CACHAS EN PETO
A pesar de las la limitada interactividad, elementos como el flanqueo, el papel del comandante, la moral de las tropas y sus diferentes tipos (ojo a esos elefantes de Haníbal) ya estaban presentes en Centurion.

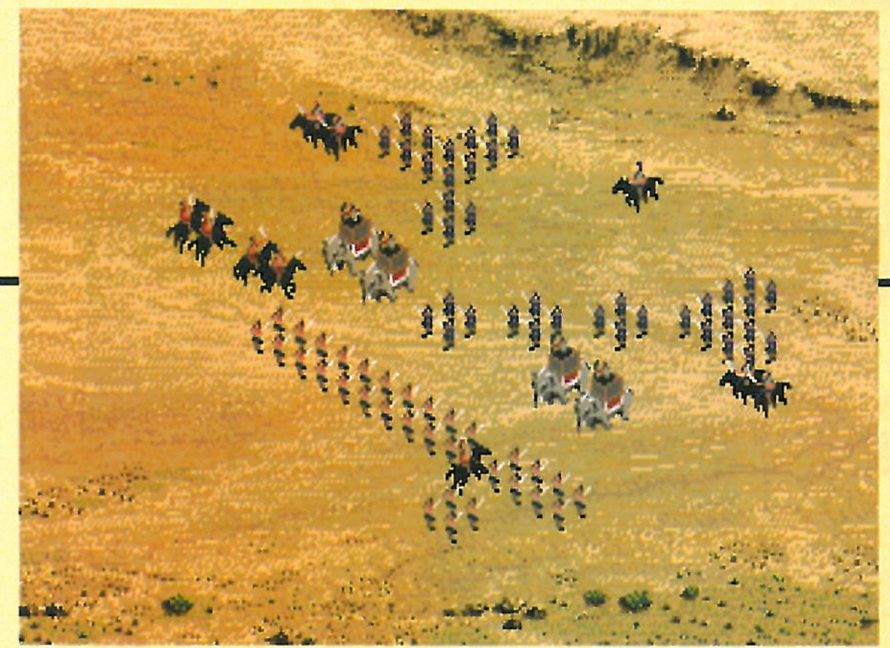
Acercarse hoy día a un juego como ***Centurion: Defender of Rome*** no es tarea para cualquiera. El juego es un sólido muro de cemento que, con su inconexa mecánica, raquítica jugabilidad y feísmo gráfico causaría sopor y pasmo en el jugador desprevenido. Pero no nos engañemos: ***Centurion*** es un monstruo del pasado que, hoy día, resulta más adecuado como sujeto de disección que como entretenimiento. Desarrollado por **Bits of Magic** para **Electronic Arts** en el año 1990 para **DOS**, y adaptado en el 91 a **Amiga** y **Megadrive**, ***Centurion*** es la obra de **Kellyn Beck**, miembro destacado de la ya entonces extinta compañía **Cinemaware**. Beck fue el alma máter de *Defender of the Crown*, un título de gran éxito y notable trascendencia que mezclaba elementos de un género que todavía estaba en pañales, la estrategia, con una serie de microjuegos de habilidad que lo hacían accesible a un público más amplio. *Defender of the Crown* ya apuntaba los sólidos valores temáticos y formales que se desarrollarían más tarde en ***Centurion***: ambientación histórica de notable fidelidad, producción muy cuidada para la época (especialmente los gráficos), gestión de recursos, estrategia militar y microjuegos de habilidad.

Ésta es la fórmula en la que se basó el equipo de Beck para desarrollar ***Centurion***, juego que *narra* el ascenso al poder de un militar en tiempos del Imperio Romano: desde humilde centurión al mando de una legión, hasta ser nombrado César, con 14 legiones a sus órdenes. Para terminar el juego tendremos que conquistar, por vía militar o diplomática, las 27 provincias en las que se divide el mundo civilizado de la época, que se nos presentarán en un mapa fraccionado en regiones sobre el que transcurre la mayor parte del juego.

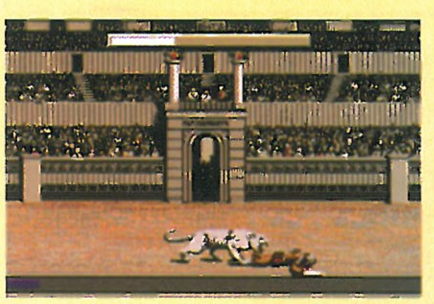
El dominio del mapa

Así, **Centurion: Defender of Rome**, un juego anterior al mismísimo **Civilization**, sembraba las semillas del interfaz sobre el que se asentaría el género de la estrategia en los años posteriores. Sobre este mapa habremos de gestionar nuestras legiones, reabastecerlas, mejorarlas, construir flotas para transportarlas hacia África y hacia Bretania, etc. Cada región conquistada ampliará nuestro imperio, pero también lo hará más vulnerable a incursiones de potencias enemigas y a la siempre constante amenaza de los bárbaros del Norte. Cada vez que una de nuestras legiones entre en una provincia virgen (y son todas históricamente veraces, de Cartago a Egipto, las Galias, Germania, etc...) deberemos entrevistarnos con el líder de la zona al que, en ocasiones, podremos convencer, en una serie de diálogos de cómica

HABREMOS DE GESTIONAR NUESTRAS LEGIONES, REABASTECERLAS, MEJORARLAS, CONSTRUIR FLOTAS.

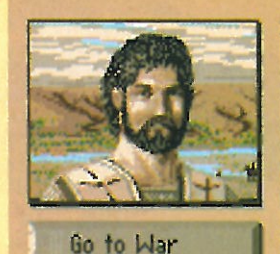








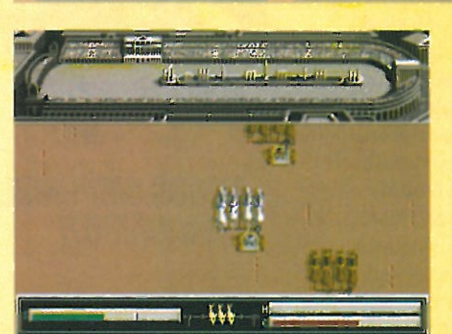




sequedad («*Perro romano, te cortaré la lengua en dos*»nos saluda uno) para formar una alianza y evitar el enfrentamiento. Sea por la fuerza, sea por vía diplomática, cada provincia anexionada nos rendirá unos impuestos que deberemos gestionar, aportará hombres a las legiones y tendrá un nivel de satisfacción que habremos de controlar para evitar revueltas y sublevaciones. Aparecen así elementos de economía y gestión de recursos (la base del género) en lo que, en definitiva, es una especie de partida de *Risk* con legiones romanas. Pero hay mucho más.

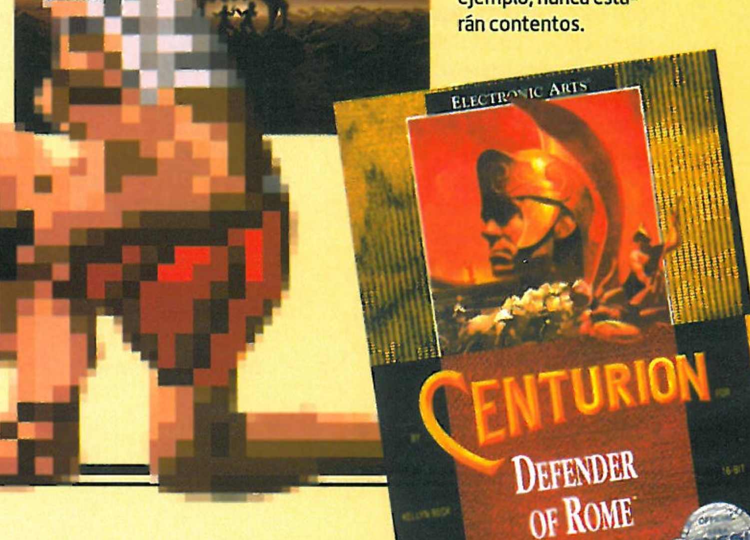
Las batallas entre los ejércitos transcurren en «tiempo real», en un campo de batalla sobre el que, primero, elegiremos formación y modo de ataque y, después, podremos dirigir nuestras unidades individualmente siempre que estén cerca del comandante de nuestras tropas, que también luchará (y morirá). Aunque el control de unidades individuales quedaría totalmente desarrollado dos años después por *Dune 2* (el abuelo de la estrategia en tiempo real) el manejo de grandes ejércitos de este modo es algo que no se prodigaría hasta prácticamente diez años después, con *Shogun: Total War*, primero de la serie homónima. Y ya lo hacía ***Centurion***, en el año 90.

Y aún hay más. De cara a obtener dinero (con el que pagar legiones y flotas) y a mantener entretenida a la población de las diferentes provincias, deberemos organizar en nuestras ciudades carreras de cuadrigas y peleas de gladiadores. Estos eventos, sumados a los combates marítimos, constituyen una serie de irritantes minijuegos de jugabilidad casi inexistente, basada en el aporreo de teclas o, en el caso de las luchas de gladiadores, la mera contemplación no interactiva. Jueguecitos que contrastan enormemente con la profundidad que al juego aportan las partes de estrategia y táctica militar. Esto es lo que hace a ***Centurion*** un juego tan raro, y no deja de ser el signo de una época en la que los géneros no estaban todavía definidos, y no era infrecuente encontrar este tipo de extrañas combinaciones.



FIDELIDAD HISTÓRICA_

Resulta enternecedor el cuidado por el detalle que muestra ***Centurion***: los nombres de líderes y generales son históricamente correctos, desde Haníbal a Cleopatra, a la que podremos conquistar en el campo de batalla... de su cama. Las actitudes de las diferentes regiones también son veraces. Los bretones, por ejemplo, nunca estarán contentos.





CONSOLA VIRTUAL (5)

NINTENDO 64: PALABRAS MAYORES Despedimos durante unos meses esta sección (hasta que aumente la oferta de **Neo Geo**) con la consola más potente emulada por **Wii**. Más te vale dejar sitio libre en la memoria de tu **Wii** para algunas obras maestras. _NEMESIS



BENDITO HANABI FESTIVAL Entre los juegos inéditos en occidente que Nintendo ha introducido en la Consola Virtual, destaca el magistral *Sin & Punishment* de Treasure, para N64 que puedes ver analizado en la pag. 104_

WII

NINTENDO 64

EN SU DÍA PERDIÓ LA BATALLA FRENTE A PLAYSTATION, PERO ACOGIÓ UN BUEN NÚMERO DE OBRAS MAESTRAS Y OFRECIÓ DOS INNOVACIONES QUE CAMBIARON PARA SIEMPRE LA INDUSTRIA: EL JOYSTICK ANALÓGICO Y LA VIBRACIÓN EN LOS MANDOS.

Sólo por esas dos innovaciones, esenciales en las consolas actuales, **Nintendo 64** ya merecería un lugar destacado en la historia. Pero además, **N64** propició el salto de las plataformas a las tres dimensiones con ***Super Mario 64***. Aquel cartucho de 64Mb, que acompañó a la consola el día de su lanzamiento (llegó a Europa en marzo de 1997), lo cambió todo para siempre.

Logicamente, ***Super Mario 64*** fue el primer juego de **N64** que **Nintendo** ofreció desde consola virtual de **Wii**. Hubo que esperar al pasado febrero para disfrutar de la otra gran obra maestra, ***The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time***, considerado el mejor videojuego de todos los tiempos. Desde entonces no se han prodigado demasiado los lanzamientos de **N64** en la **Consola Virtual**, debido quizás al alto precio de los juegos (1.000 puntos) y a la considerable memoria que ocupan en la **Wii** en comparación con los otros sistemas emulados. Aun así, los 8 títulos disponibles hasta la fecha son de lo mejorcito del catálogo de **N64**. La emulación es intachable, y aunque los juegos siguen corriendo a los 50Hz PAL (salvo ***Sin & Punishment***, que va a 60Hz), **Nintendo** ha optimizado los bordes de pantalla respecto a los cartuchos originales europeos. Eso sí, se hace imprescindible el uso del mando clásico o, en su defecto, un pad de **GameCube**.

Sólo queremos hacer una petición a **Nintendo**: que emulen los títulos de **Rare**. Es complicado (pertenecen a **Microsoft**), pero fueron los amos de la **N64**.

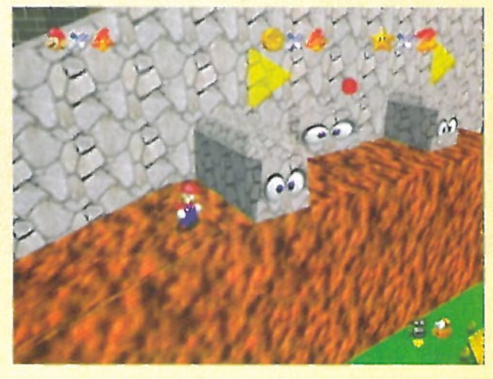


JUEGOS DISPONIBLES (A 24/10/2007)

- Super Mario 64
- Mario Kart 64
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Lylat Wars
- F-Zero X
- Paper Mario
- Wave Race 64
- Sin and Punishment: Successor Of Earth

ECHAMOS EN FALTA

- GoldenEye 007 (aunque es imposible)
- Pilotwings 64
- Banjo-Kazooie
- Killer Instinct Gold
- Perfect Dark
- Mischief Makers
- Castlevania (con el control mejorado)
- Conker's Bad Fur Day
- Rocket: Robot on Wheels
- Donkey Kong 64
- Star Wars: Rogue Squadron
- The Legend Of Zelda: Majora's Mask
- Jet Force Gemini
- Diddy Kong Racing



SUPER MARIO 64
Pocos juegos pueden presumir de haber cambiado tanto una industria como este arcade de plataformas, que fundó los cimientos de los juegos en tres dimensiones. Muchos títulos actuales deberían aprender de su impecable sistema de cámaras y su irresistible jugabilidad. Ni siquiera Super Mario Sunshine le hizo sombra_



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
Otro que no ha podido ser superado por Nintendo...ni por nadie. Muchos dicen que es el mejor videojuego de todos los tiempos. Nosotros no lo discutimos. Desde el inicio hasta el fin, te engancha tanto, que dejas de comer y de dormir. Adictivo hasta la obsesión_



LYLAT WARS
Star Fox fué uno de los grandes de SNES, pero su secuela en Nintendo 64 lo superó en todos los aspectos. Nintendo inventó la vibración en los mandos (Rumble Pak) para añadir aun más espectacularidad a este shooter que ofrecia diversas rutas dependiendo de la habilidad del jugador. Sencillamente inolvidable_



PAPER MARIO
Este RPG fue el germen del que surgió el inconmensurable Super Paper Mario de Wii. Fue de los últimos cartuchos en aparecer para N64, y mucha gente se lo perdió en su día. Un buen motivo para recuperarlo. Y está en castellano_

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

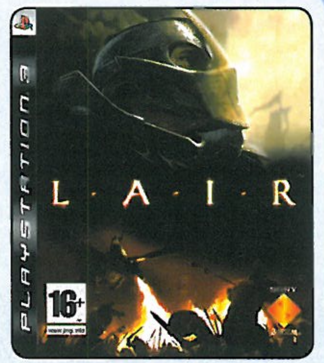
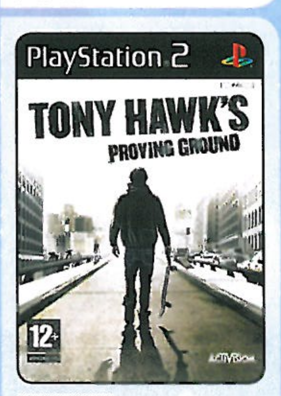
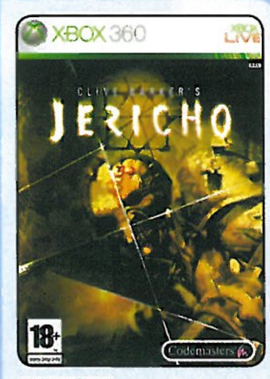
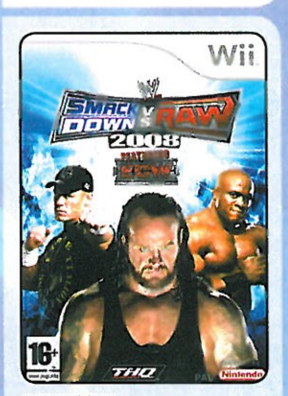
Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al
902 17 18 19.

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS2	PSP	XBOX 360	WII
				
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme
64,95 €	**44,95 €**	**44,95 €**	**64,95 €**	**54,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

LAIR	TONY HAWK'S PROVING GROUND	WIPEOUT PULSE	CLIVE BARKER'S JERICHO	WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
 AÑADIR AL PEDIDO	 AÑADIR AL PEDIDO	 AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO	AÑADIR AL PEDIDO
				

NOMBRE ________ APELLIDOS ________
DIRECCIÓN ________ Nº ________ PISO ________
POBLACIÓN ________ CIUDAD ________ CÓDIGO POSTAL ________
TELÉFONO ________ NIF ________ EMAIL ________

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2007









TROJAN

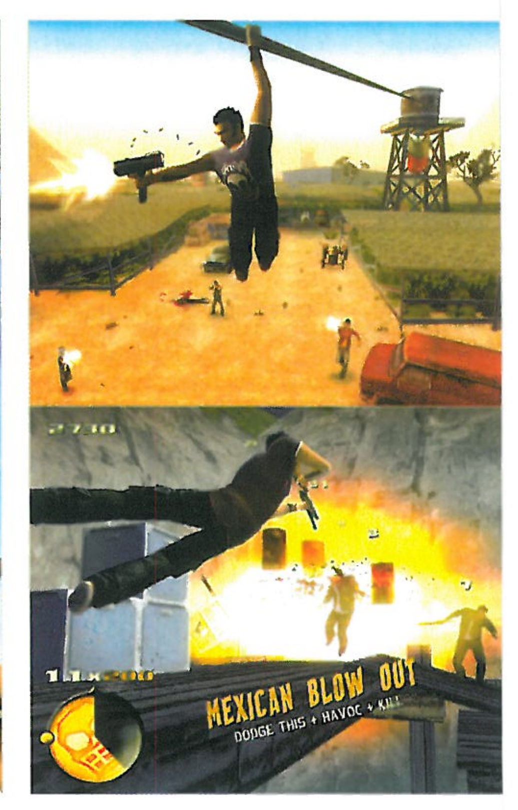
Conocido en Japón por el épico-ochentista subtítulo de ***Requiem for Battle***, ***Trojan*** es uno de los clásicos menores más carismáticos de Capcom. De dificultad absolutamente insana y una estética triste, silenciosa, perfectamente acorde con su argumento post-apocalíptico, ***Trojan*** no ofrecía más que acción dura, puñetera, y un aspecto gráfico robusto y grisáceo. El héroe, por una vez, no tenía armamento retráctil, sino una sencilla espada a causa de la cual tenía que acercarse extraordinariamente a los enemigos, pero gozaba de un protector escudo que podía posicionar de diversos modos para esquivar los ataques. Muy *old-school* y muy, muy áspero.

LA CONVERSIÓN PARA NES FUE, UNA VEZ MÁS, LA MEJOR DE TODAS LAS DOMÉSTICAS. PERDIÓ LA IMPRONTA VISUAL DEL ARCADE, PERO SE MANTUVO EL ESTRATÉGICO EMPLEO DEL ESCUDO POSICIONABLE Y AÑADIÓ UN MODO VERSUS PARA DOS JUGADORES

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_







TOTAL OVERDOSE

_CHAIKO





_PLATAFORMA
XBOX, PS2
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA
EIDOS
_DESARROLLADOR
DEADLINE GAMES
_GÉNERO
ODA AL DISPARATE

POCOS CLONES DE GTA III PUEDEN PRESUMIR DE COMPRENDER LA PREMISA PRINCIPAL DEL JUEGO: DIVERSIÓN. TOTAL OVERDOSE LA HACE SUYA Y LA LLEVA MÁS ALLÁ DEL LÍMITE.

Cuando el juego que estás creando tiene por modelo el excelso **Grand Theft Auto III** y sus diversas expansiones hay una cosa que debes tener bien clara: la clave del éxito de esos juegos no se encuentra en la libertad de acción o en la multitud de acciones a desarrollar. Se encuentra en un desarrollo muy particular sembrado de referentes que ya de por sí tenían el exceso como base. Y en el sentido del humor, no olvidemos el sentido del humor. De poco sirven gráficos de infarto, diez tiendas de ropa y la posibilidad de tunear el coche si no sabes integrarlo en un universo único en el que la desmesura no sólo no está fuera de lugar, sino que es una necesidad.

La gran parte de clones de **GTAIII** no entendieron esa base, y se toparon con el muro de la indiferencia. ***Total Overdose***, por el contrario, cogió esa premisa y la hizo suya, elevándola a la enésima potencia y metiéndola en una centrifugadora para refinar la receta. Consciente en todo momento de ser un producto de bajo presupuesto a rebufo de un juego de éxito estratosférico, ***Total Overdose*** abraza su condición de segundón con alegría y descaro, convirtiéndose así en el **GTAIII** de serie B, y en una suerte de videojuego no oficial del universo y el ambiente que podemos saborear en las mejores películas de **Robert Rodriguez**.

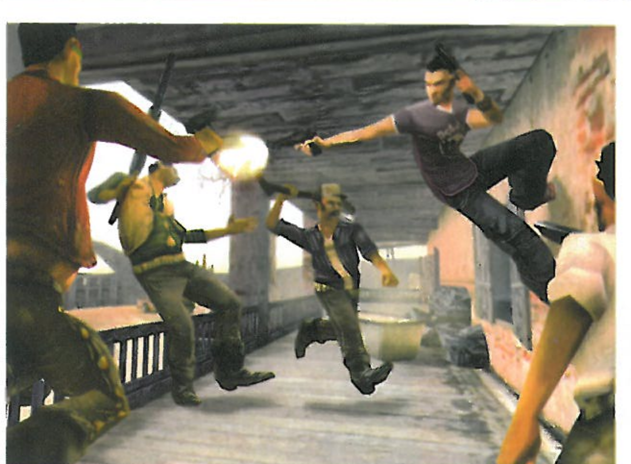
La base argumental que sirve como cimiento del juego es rebuscada a más no poder: Tommy, un agente de la DEA (la célebre agencia antidroga estadounidense) quiere vengar la muerte de su padre, un antiguo agente, a manos del más poderoso cartel de la droga mexicano. El juego despista al jugador, presentando primero un nivel protagonizado por el padre, y después otro protagonizado por Tommy buscando pistas. Además de hacer las funciones de pequeños tutoriales son una buena maniobra de despiste argumental: Tommy queda tan malherido en su misión que a la agencia no le queda otro remedio que recurrir a su hermano gemelo, Ram. Se trata de un ex-convicto, oveja negra de la familia que en realidad no tiene nada mejor que hacer y que, por otro lado, lo de infiltrarse en organizaciones criminales para él es como dar un paseo. Así que acepta infiltrarse en Los Toros, un submundo con una ciudad como centro, diseñado para dar rienda suelta a acrobacias alocadas y tiroteos cargados de adrenalina.

Quizás estos primeros compases del juego puedan resultar tediosos para jugadores con



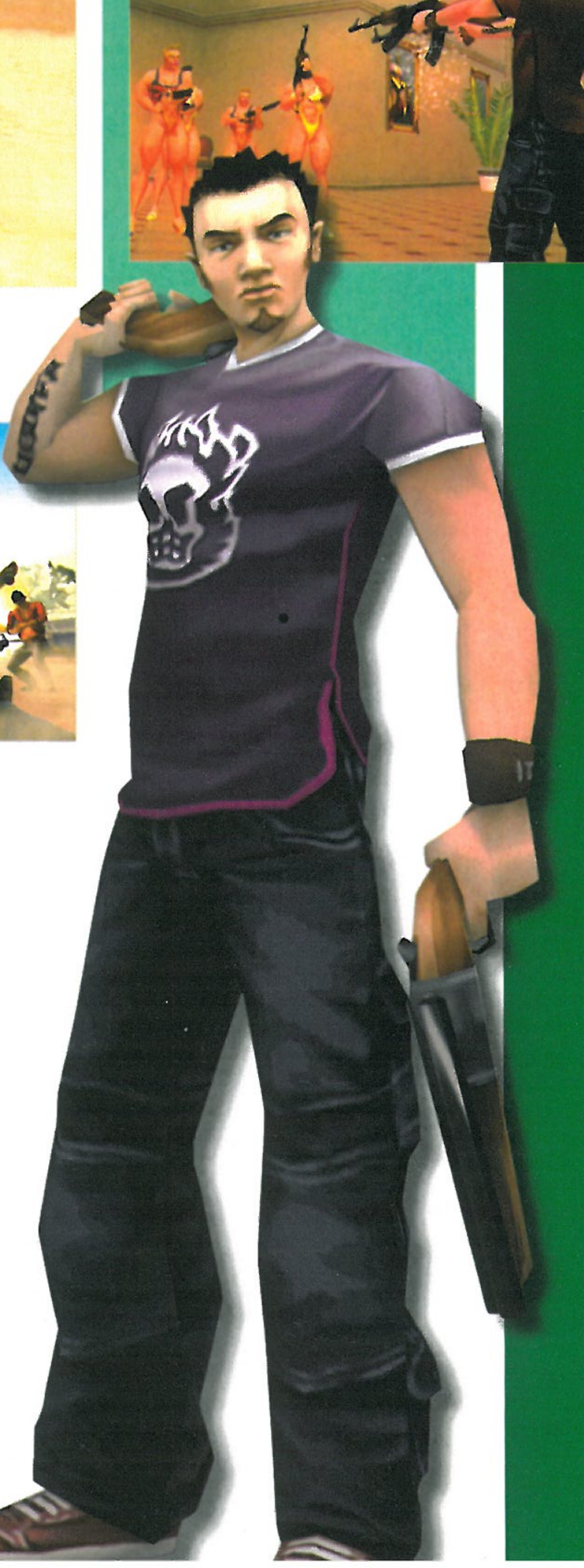
CHILI CON CARNAGE

Con este jocoso título vio la luz el año pasado una especie de remake de ***Total Overdose*** para PSP. Con un argumento menos dramático, y eliminando la parte más cercana a *GTA III*, ***Chili con Carnage*** es un juego de acción en espacios cerrados plagado de humor y minijuegos. Al igual que con su hermano mayor, en ***Chili con Carnage*** nos enfrentamos a toda clase de escoria, zombies incluidos.



DOBLE MASACRE MARIACHI Los homenajes a Robert Rodríguez y su cine de mariachis escupiendo plomo van desde lo espiritual a este guiño de la captura de abajo a momentos clave de El Mariachi y Desperado.





poca paciencia: el primer contacto con Ram supone un tercer tutorial, pero uno que merece la pena, pues en la galería de tiro nos enseñan los Movimientos Locos, espectaculares números acrobáticos que van desde eliminar a un enemigo con un único y certero tiro entre los ojos hasta utilizar dos ametralladoras con forma de fundas de guitarra (¿qué decíamos de las buenas películas de **Robert Rodríguez**?), además de numeritos más contemporáneos como caminar por las paredes y disparar a la vez, o lanzar auténticos tornados de balas que eliminan a todo bicho viviente que cometa la imprudencia de acercarse a Ram.

A la trama principal le acompañan pequeñas misiones paralelas para unos y otros personajes, con la diferencia respecto al resto de los juegos de este tipo que rara vez resultan aburridas (ejemplo: «*destruye X puestos de burritos, que son en realidad casetas de tráfico de drogas encubiertas*»). En las propias misiones del cuerpo principal del juego nos vemos envueltos en auténticas balaseras de incierto final, en las que acabamos eliminando incluso a la madre del matón de turno. O le robaremos el coche para después triturarlo como venganza macarra. En ***Total Overdose*** hay también espacio para la acrobacia cinematográfica al más puro estilo *Stuntman*, sea sobre un vehículo, sea a pie (descolgándose desde gran altura por un cable, por ejemplo, como no haría ni el mejor **Jackie Chan**). Al final, el efecto logrado en cuanto a locura es precisamente el que anuncia el título del juego.

SU RAZÓN DE SER: DESMESURA VISUAL Y ARGUMENTAL PARA UN HOMENAJE AL MEJOR Y MÁS DESACOMPLEJADO CINE DE ACCIÓN

Aunque **Total Overdose** pueda pecar de irregular en algunos aspectos técnicos, cualquier duda sobre su nivel de diversión queda disipada la primera vez que nos encontramos con un grupo de luchadores mexicanos que al grito de «*¡¡¡Te voy a matar hijo de putaaa!!!*» se abalanzan sobre nosotros. Ahora pensad: ¿cuántos clones de *GTA III* podemos decir que sean únicos? Pues eso.



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

CHICAGO'S 30

HOMENAJEANDO A NUESTRA EXTINTA Y LEGENDARIA HERMANA BASTARDA MEGASEGA, RECUPERAMOS UNA DE SUS SECCIONES MÁS CELEBRADAS.

Por eso, cada mes descuartizaremos aquí algunos de los títulos más horrendos que hemos tenido ocasión de jugar, sin atender a popularidad o accesos de ciega nostalgia.

La buena y mayormente merecida fama de **Topo Soft** en esa España nuestra de los ochenta no logró verse empañada ni siquiera con esta ensaladilla de píxeles llamada ***Chicago's 30***, un arcade lateral de dificultad desesperante, incluso para los altísimos niveles propios de los 8 bits. A pesar de una simpática idea escenográfica para representar las vidas del engabardinado policía que se enfrenta al imperio de **Al Capone** (espectadores de una película que se van esfumando según va muriendo el protagonista), esta insensatez para nervios templadísimos fue probado religiosamente por toda una generación, por un motivo muy sencillo. Era parte del pack navideño **Erbe 88**, que incluía morralla pestilente como *Coliseum* y *Titanic*, pero también el esperadísimo por aquellas fechas *Operation Wolf* (algo mejor en **C64**: en vez de *Titanic*, incluía el mayúsculo *Target: Renegade*). Y *Operation Wolf* sólo podía comprarse en ese pack. Una maniobra comercial que provocó mucho, mucho sufrimiento en su día.



GLOBAL **2,1**

_GÉNERO **CHICAGUISMO MALROLLERO**
_PAÍS **ESPAÑA**
_COMPAÑÍA **TOPO SOFT**
_DESARROLLADOR **PABLO TOLEDO**

TOPS

xtreme

01 **HALO 3** (MICROSOFT) XBOX 360
02 **CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** (KONAMI) PSP
03 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
04 **BIOSHOCK** (2K GAMES) XBOX 360
05 **PES 2008** (KONAMI) PS2
06 **FIFA 08** (EA GAMES) PS3/XBOX 360
07 **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (EA GAMES) PS3/XBOX 360
08 **SKATE** (EA) PS3/XBOX 360
09 **METROID PRIME 3: CORRUPTION** (NINTENDO) WII
10 **ETERNAL SONATA** (NAMCO BANDAI) XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3

01 HEAVENLY SWORD
02 FIFA 08
03 COLIN MCRAE DIRT
04 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
05 THE DARKNESS

PLAYSTATION 2

01 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
02 FIFA 08
03 PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PLATINUM)
04 COMMANDOS STRIKE FORCE
05 TRUE CRIME: NEW YORK CITY FORCE

XBOX 360

01 HALO 3
02 BIOSHOCK (CAJA METÁLICA)
03 BLUE DRAGON
04 HALO 3: EDICIÓN LIMITADA
05 FIFA 08

WII

01 SUPER PAPER MARIO
02 BIG BRAIN ACADEMY
03 MARIO PARTY 8
04 TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
05 RESIDENT EVIL 4

PSP

01 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PLATINUM)
02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
03 NARUTO: ULTIMATE NINJA HEORES
04 FIFA 07 (PLATINUM)
05 FIFA 08

NINTENDO DS

01 POKEMON DIAMANTE
02 NEW SUPER MARIO BROS.
03 MÁS BRAIN TRAINING
04 POKEMON PERLA
05 RATATOUILLE

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO TRAUMA + CENTER: SECOND OPINION

José Ramón Mollá Corral (MADRID)
Juan Gaviño García (CADIZ)
Jesús Serrano Cuesta (ZARAGOZA)
Angel L. Jiménez Fernández (MALAGA)
Mº Carmen Del Viejo García (VALENCIA)
Jordi Tárrega Torrent (BARCELONA)
Ignasi Sintes Pascual (MENORCA)
Antonio Puyuelo Puyuelo (HUESCA)
Francisco Garrido Vergara (BARCELONA)
Miguel Olmos Carrascosa (MADRID)
Miguel A. Alfageme Claverí (MADRID)
Sergio Pinto Giménez (PALENCIA)
Mercedes Dueñas García (TOLEDO)
Juana Mº. Ortuño Solana (ALICANTE)
Pedro Cerezuela Martínez (ALMERIA)

CONCURSO SCARFACE EL PRECIO DEL PODER

GANADORES DE 1 JUEGO DE WII + 1 COCHE:

Iván Díaz Iraola (SALAMANCA)
Roberto Ruiz Fernández (BURGOS)
Ismael Nieto Villa (VALENCIA)
Alejandro Moraño Mur (BARCELONA)
Luis A. Salgado Santiago (PALENCIA)

GANADORES DE 1 JUEGO DE WII:

Jacobo García Blanco (MALAGA)
Juan B. Liébana Nieto (BARCELONA)
Ivet Cardoner Borrás (BARCELONA)
Oliver Canetti Cayetano (BARCELONA)
Jesús Alvarez Ramírez (SEVILLA)
Pedro J. González Andreo (MURCIA)
Roger Hernández Rovira (TARRAGONA)
Marcos Rincón Prado (CIUDAD REAL)
Herve Olibó Ortiz (GERONA)
Javier Cotado Rodríguez (MADRID)